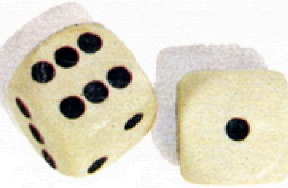


PERGIOCO

Rivista di giochi "intelligenti"

Anno III - n. 1 - Gennaio 1982 - L. 2500



ESCLUSIVO
COSTRUISCI IL TUO BOARDGAME

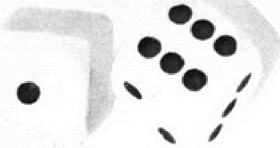
SCACCHI
ELETTRONICI A CONFRONTO

Spedizione in abbonamento postale - Gruppo III/70%


Clem Toys®
giochi nati per diventare amici
Clem Toys S.p.A. Zona Industriale Fontenoce 62019 Recanati - Italy Telefono 071/980464 Telex 600340 Clem I

OTHELLO
Non è difficile cominciare, ma poi, smettere...
È facile giocarci, che strano è diventato come una calamita!
Si chiama Othello, no?
Già una scacchiera, 64 dischi bicolori, tutto semplice; si la semplicità di un gioco che appassiona dalla prima all'ultima mossa.





PERGIOCO

Anno III - n. 1 - Gennaio 1982 - L. 2500

Rivista di giochi "intelligenti"

PERGIOCO
Rivista di giochi "intelligenti"

Direzione Amministrazione, Abbonamenti:
Pergioco s.r.l
Via Visconti d'Aragona, 15
20133 - MILANO
Tel. 02/719320
Direttore Responsabile:
Giuseppe Meroni
Comitato di Redazione:
Roberto Casalini
Alberto Da Pra
Marco Donadoni
Sergio Masini
Aldo Spinelli
Marvin Allen Wolfthal
Franco di Stefano
Collaboratori:
Marco Annatelli
Gaetano Anderloni
Maurizio Casati
Alex Giordana
Marco Iudicello
Alberto Marcedone
Giovanni Maltagliati
Roberto Morassi
Nicola Palladino
Gabriele Paludi
Francesco Pellegrini
Raffaele Rinaldi
Giuseppe Aldo Rossi
Carlo Eugenio Santelia
Luigi Villa
Paolo Zandonella Necca
Fotografie:
Renzo Riccò
Grafica
Studio Rime
Segreteria di Redazione
silvana Brusini
Abbonamento Annuo:
(12 numeri): L. 25.000
Raccomandato: L. 28.500
Arretrati: L. 5.000
Per l'Italia Distribuzione:
SO.DI.P.
"Angelo Patuzzi" s.r.l.
Via Zuretti, 25 20125 - MI
Registrazione Tribunale di Milano n. 327 del 5/8/80
Stampa: *GEMM Grafica*
Novate Milanese
Fotoliti:
Fotolito Lorenteggio
Milano
Pubblicità inferiore al 70%

SOMMARIO

Posta 4
Viaggio intorno a PO dentro un pensiero laterale 6
L'intervista 7
Il gioco delle L 8
Il bianco vince in tre bip 12

DA GIOCARE

Scacchi
Come non si deve giocare a scacchi 2

Shogi
Arrivano i paracadutisti 4

Mah Jong
Strategia sulle tegole 6

Go
Territorio e influenza 8

Othello
Invito al grand'Othello 9

Matematici
Un paradosso col buco 10

Master Mind
Abbasso i tecnicismi 11

Brain Trainer
Gara e classifica 12

Backgammon
A confronto coi grandi campioni 13

Boardgame
I Concorso Nazionale di ideazione per giocatori di Boardgame



Organo Ufficiale della BEA
Backgammon European Association

Boardgame

Guerra e pace 18
Io ti spio tu mi spii 19
Due buoni allegati 20
Il re della diplomazia 21

Parole

Crittografie 22
Sul filo del traguardo 23

Scarabeo

Attenti al Carnevale 24

Bridge

Gli strani contratti di Mr. Pitt 25

Carte

Il Trisac 27

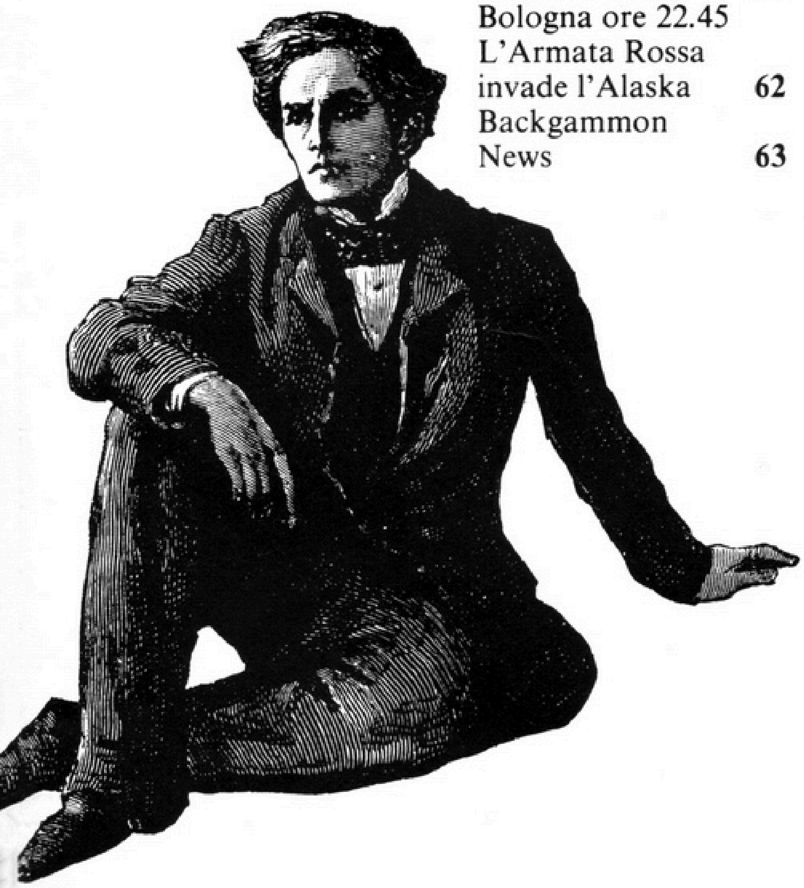
Origami

Carte in scatola 28

Soluzioni

31

Acrostici & Co. 50
Il banco e i suoi conti 53
Letteratura e gioco 56
Letture 57
Pergioco Club 59
Bologna ore 22.45
L'Armata Rossa invade l'Alaska 62
Backgammon News 63



Carta bianca

Addio, care, gloriose, vecchie pagine grigie. Quanti lettori ci hanno scritto rilevando difficoltà di lettura ("soprattutto alla sera, con la luce artificiale") per l'abbinamento bistro-grigio? Molti. Sensibili alle loro diottrie, dopo un numero di mesi sufficiente a renderli pressochè totalmente orbi, ecco la carta avorio. In realtà, come non ammetterlo, mutar tono di carta significa anche poter introdurre nella sezione "da giocare" il colore (mai, promesso, permetteremo l'ingresso alla pubblicità). Eppoi due nuove rubriche, ghiottissime.
Othello, grande gloria misconosciuta in Italia, splendido gioco di tavoliere e di cervello, vi sarà illustrato ogni mese da quel Pierandrea Morolli, studente riminese, che ha vinto il campionato italiano 1981 e si è classificato terzo al mondiale di Bruxelles, facendo tremare addirittura il rappresentante giapponese.
Diplomacy, il più famoso tra i giochi diplomatici, or ora "catturato" dalla Mondadori Giochi (tenetelo per voi, è ancora un segreto) si presenterà mensilmente con una rubrica esplicativa molto avvincente. Seguitela fin da ora perchè in autunno... dirlo? Non dirlo? In autunno, per tutti, il primo campionato italiano di Diplomacy. E Othello? Anche Othello. E Risiko? Certo, e sarà il secondo. E Scarabeo? Anche. E molto altro.
Per iniziare, ad esempio, per tutti gli appassionati di boardgames ecco il I Concorso per l'ideazione del miglior "minigame" e del miglior "game" italiano. Trovate tutte le istruzioni e il regolamento ufficiale nelle pagine centrali. Avete sei mesi di tempo per diventare i più bravi (e i più famosi) progettisti italiani.
Ma attenzione: non dimenticate i Tornei in corso. Il campionato italiano di Cubo di Rubik, ad esempio, ha già raccolto centinaia di adesioni. Il termine per le iscrizioni è stato prorogato al 15 febbraio. Le norme di iscrizione sono a pagina 62.
Infine, per gli scacchisti principianti, dilettanti e maestri, una vera chicca: i risultati del campionato tra scacchiere elettroniche organizzato da Pergioco e da Città del Sole di Milano. Per cinque giorni si sono incontrate tra lore le sei migliori macchine esistenti al mondo, sorprendendo per il livello di gioco persino gli scacchisti più scettici. E il commento di alcuni degli incontri più interessanti è stato per l'appunto affidato ad uno di essi.

GM



LA POSTA

Ai lettori:
le lettere che giungono in redazione sono numerosissime e non è possibile rispondere a tutte con tempestività. Preghiamo quindi i lettori di avere pazienza: risponderemo comunque a tutti. Una raccomandazione: inviate le soluzioni alle differenti gare, gli annunci per Vita di Club e le vostre osservazioni su fogli separati e indicate su ogni foglio il vostro nome, cognome, indirizzo e telefono. Questo facilita enormemente il lavoro di smistamento ai curatori delle singole rubriche e ai responsabili amministrativi.

Non è stato lui

Egregio Direttore,
in riferimento all'articolo "Check-Up" Focus", apparso su Pergioco di novembre, desideriamo precisare che le regole del gioco Focus *non* sono state redatte dal signor Giampaolo Dossena.
Cordiali saluti

Mondadori Giochi

Crittografie da impazzire

Caro Pergioco,
non potreste dare qualche delucidazione su come si risolvono le crittografie? Mi fanno impazzire e non so da che parte cominciare. Ho consigliato la rivista ai miei alunni (insegno matematica in una scuola superiore) e ne sono rimasti entusiasti.
Salutoni

Paola Troiani, Milano

Articoli esplicativi sulle crittografie sono comparsi su Pergioco di aprile e maggio a cura di Roberto Casalini.

Il board della discordia

Nel (lontano) maggio scorso, Pergioco pubblicò una lettera di Luca De Cesare, di Riccione, assai critica nei confronti dei giochi di simulazione bellica. Nei mesi successivi i "boardgamisti" hanno risposto numerosi e alcuni interventi sono già stati pubblicati.
Ad alcuni mesi di distanza la polemica è ancora aperta.

Cari amici
tutte le volte che, sfogliando i "vecchi" Pergioco, rileggo la lettera di Luca De cesare mi viene un travaso di bile. Caro Luca, anch'io amo la pace. Certo amo la pace e la libertà più di te. Ma è veramente assurdo che esista gente che, come fai tu, ci dice ogni giorno di più che dobbiamo fare come gli struzzi, cacciare la testa sotto la sabbia e non vedere. Non vedere, non sapere, non capire e non voler capire. Invece noi, caro Luca, vogliamo sapere. La storia, e la storia è fatta anche di guerra, non si cancellerà certo perchè un manipolo di stolti vuole ignorarla. Si tratta di capirla. Capirla ed amare la pace. E vorrei aggiungere un'ultima cosa: se la situazione in futuro dovesse degenerare, non sarà certo la gente che non sa niente della guerra, del sangue e dell'odio che ci salverà, ma chi conosce la guerra, la capisce e comprende che il dente cariato non si cura tappando la bocca.

Federico Paradisi, Piombino

Un altro intervento su questi temi, inviato da Luca Bolatti Guzzo, è pubblicato nelle pagine "da giocare".

Chi siamo

Caro Pergioco,
perchè non fate un referendum tra i lettori per conoscerne l'età media, i giochi che preferiscono, e così via?

Angelo Petruzzi
Putignano di Bari

Uno studio di questo tipo è stato condotto la scorsa primavera su un nutrito gruppo (alcune migliaia) di lettori e lettrici, incrociando tra loro informazioni provenienti da abbonati, partecipanti ai tornei, aderenti ai Gruppi Test.
Ne è emerso il seguente identikit: età: dai 14 ai 20 anni = 21%; dai 21 ai 35 anni = 45%; dai 36 ai 45 anni = 27%; oltre = 7%.
Sesso: uomini = 78%; donne = 22%.
Ripartizione geografica: Lombardia = 17,2%; Tre Venezie = 12,5%; Piemonte = 12%; Toscana = 10%; Emilia Romagna = 8,8%, e via via tutte le altre regioni, senza grandi differenze percentuali in rapporto alla popolazione residente.
Categorie professionali: studenti medi = 8%; studenti universitari = 21%; impiegati = 18%; liberi professionisti = 39%; altri = 14%.
Nel corso dei mesi successivi aggiornamenti hanno visto una sostanziale stabilità nelle fasce d'età; un incremento nel numero delle lettrici-giocatrici (oggi sono circa un quarto del totale); una accentuazione nella omogeneità della distribuzione geografica (con consistenti aumenti, superiori agli aumenti medi di vendita, in Campania, Lazio, Sicilia, Liguria); nessuna variazione di rilievo nelle categorie professionali.
Per quanto riguarda i giochi preferiti, Pergioco cerca di rispettare le richieste e le tendenze che coglie tra i suoi lettori. Certo ogni settore ha le sue peculiarità (un esempio per tutti: è discreta la presenza femminile nei giochi di lettere; pressochè totalmente assente nei boardgame); e certamente lo spazio dato ad alcuni giochi non rispecchia la "quantità" di appassionati ipotizzabile.
Ma se Pergioco fosse solo la meccanica proiezione degli interessi esistenti, giochi quali il Go o lo Shogi non sarebbero stati mai proposti all'attenzione dei giocatori.
Al contrario Pergioco vuole anche essere rivista di proposta, di scoperta e di riscoperta, e proprio per questo conta molto sul contributo dei lettori (si veda la rubrica di carte presente in questo numero, realizzata interamente da due lettori bresciani).
Un ultimo dato: raramente Pergioco è di lettura individuale. Una copia è letta mediamente da 6,7 persone.
Ecco chi siamo, e siamo in tanti.



I giochi del carnevale di Venezia

Tornei: le gare regionali di Primavera

Cubo di Rubik: chiacchierando di sequenze

Carte: quell'antico mazzo di Stoccarda

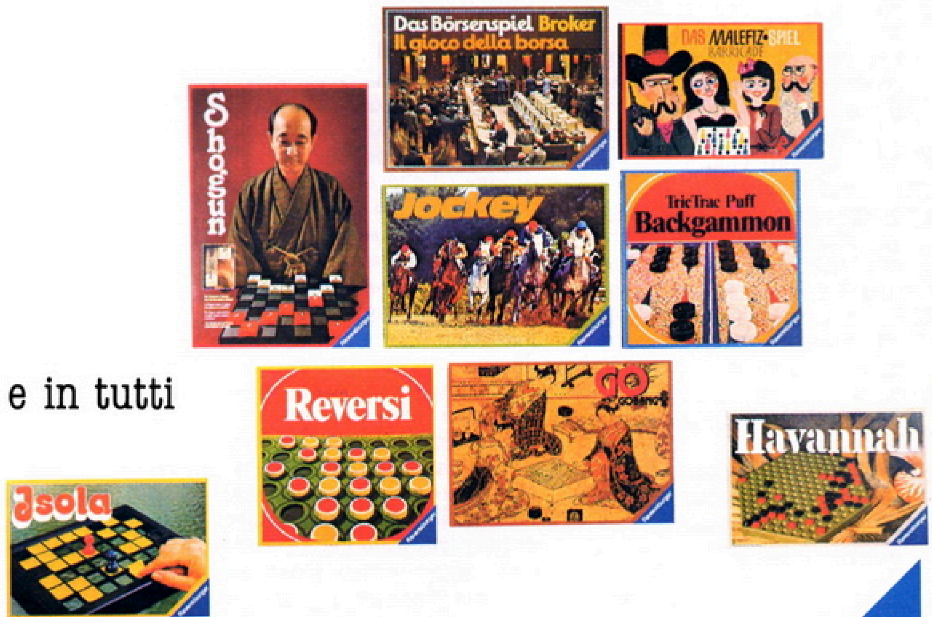
Nel prossimo Pergioco



Ravensburger... una serata

...buon divertimento! Allegri in famiglia, piacevolmente, con intelligenza

per stare insieme, questi e tanti altri giochi



Li troverete nelle cartolerie e in tutti i negozi di giocattoli

Ravensburger

Studio 4 Pubblicità. Milano PG 2 81

Edward De Bono e le

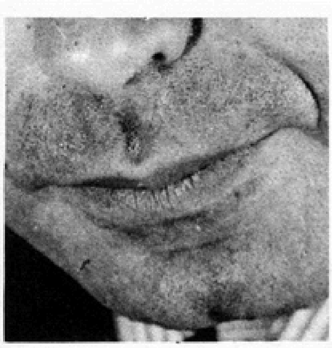
VIAGGIO INT
DENTRO UN PEN

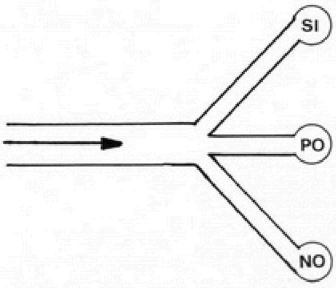
Alla scoperta di un pensatore eterodosso, che tra surreale, insegna a vivere e a giocare in un modo tutto nuovo. "Nel pensiero laterale, dirigiamo la verso il come cambiare l'idea stessa di partenza, cerchiamo di cambiare il modo in cui vediamo un problema"

di Ald



Edward De Bono è nato a Malta nel 1933. Laureatesi inmedicina ha poi ottenuto le specializzazioni in psicologia e fisiologia al Christ Church College di Oxford. È attualmente direttore del Centro per gli Studi sul Pensiero.
I suoi interessi sul meccanismo del pensare lo hanno portato a scriverne diversi libri a differenti iivelli: da quello tecnico ('Il meccanismo della mente') a quello didattico ('Eureka!' una storia illustrata delle invenzioni dalla ruota al computer) infine a quello più generalmente informativo (tra pratica e filosofia, cioè, v. bibliografia) individuando le caratteristiche del pensiero che ha definito 'laterale'.
In un modo molto riduttivo il 'pensiero laterale' è quello che ha permesso a Cristoforo Colombo di fare stare in piedi il suo famoso uovo.
È l'uscire dagli schemi costrittivi della logica non solo mediante l'aiuto dell'intuizione o della creatività ma anche scendendo qualche gradino più giù ed arrivando al puro automatismo delle idee e alla loro più casuale associazione.
«Se il pensiero laterale sceglie il caos, è perché vuol servirsene come metodo, e non perché rifiuta di adottare un metodo qualsiasi».
Se il pensiero logico ha come parola chiave il 'NO' che determina una scelta, il pensiero laterale ha la parola 'PO'.
Non conosciamo il motivo della scelta di queste due lettere per designare lo spazio delle POssibili alternative. POtremmo comunque derivarla dal suo Procedere Oltre il consueto schema logico. Oppure dalle iniziali di quella 'Parte Opposta' di carrolliana memoria (Pergioco, dicembre 1981, pag. 9) che può aver anticipato l'uso dell'assurdo per giungere a conclusioni accettabili.





PO invita al ribaltamento di un problema, al suo straniamento, alla sfasatura di una consequenzialità, all'inserimento di un elemento estraneo che potrebbe portare a delle associazioni costruttive.
(«Con gli altri tipi di pensiero, uno sa che cosa sta cercando; col pensiero laterale si può non saperlo finché non lo si è trovato»).
(«Compito di chi si serve del pensiero laterale dovrebbe essere quello di cercare e di trovare nuove correlazioni tra gli elementi del problema»).
(«Non è possibile dedurre a fil di logica un'idea nuova da una vecchia; un'idea nuova non può invece che venire dall'esterno o affacciarsi per caso»).
PO è una mossa casuale illogica) che sconvolge il problema (l'avversario) tanto da diventare produttiva.
«Come ogni esperimento predisposto in tutti i particolari è un tentativo di promuovere la ricerca logica, così il gioco è un tentativo di favorire il presentarsi fortuito di quei fenomeni che diversamente rimarrebbero nascosti. Giocare solo per giocare significa compiere un esperimento sul caso. Ed è tutt'altro che facile giocare con questo spirito: metterci troppa determinazione, lasciarsi prendere completamente dal gioco significherebbe frustrarne l'efficacia.» (Forse non tutte le categorie di giocatori condividono questa opinione). Comunque il riferimento al gioco come modo di pensare è piuttosto frequente in De Bono. Ha anche inventato il gioco delle L, essenziale quanto avvincente, che si presta ad esemplificare le varie attitudini di pensiero tramite le possibili attitudini di gioco. La stessa cosa la ritroviamo in un problema da lui posto che può presentare estreme difficoltà se affrontato 'verticalmente' (leggi 'matematicamente') ma che risulta elementare se risolto 'lateralmente': «Due ciclisti partono a trenta miglia di distanza l'uno dall'altro e pedalano l'uno verso l'altro a 15 miglia all'ora. Un'ape che vola a 50 miglia orarie parte dal naso di uno, raggiunge il naso dell'altro e torna indietro. Se continua a volare avanti e indietro finché i ciclisti si sono incontrati quante miglia avrà effettivamente percorso alla fine? Si considera nullo il tempo di sosta dell'ape sul naso dei due ciclisti.» (La soluzione è a pag. 11).
Concludiamo questa breve ma spero stimolante chiacchierata sul pensiero laterale come lo facemmo il mese scorso con Lewis Carroll. Con una citazione di Edward De Bono che ci introdurrà ad un personaggio che presenteremo prossimamente su Pergioco: Sergio Lombardo, artista romano che ha fatto interessanti esperienze con il gioco dei dadi.
«Il punto è che le cose possono non essere semplici come sembrano, ma neppure devono essere complicate come sembrano.»



Edward De Bono

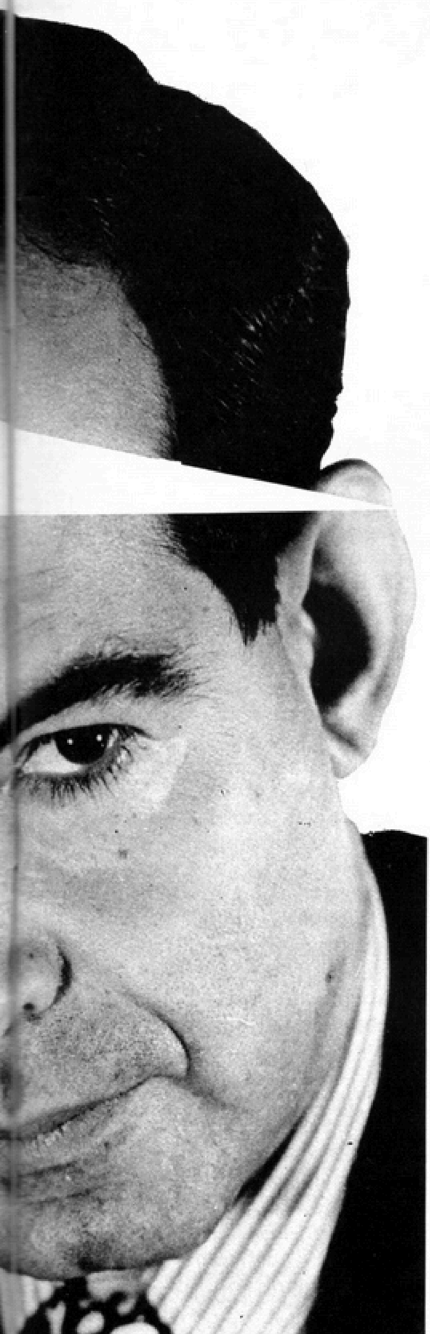


ue ricerche sul pensiero

TORNO A PO
SIERO LATERALE

l grottesco e il
'logico'' del
ostra attenzione

Spinelli



L'INTERVISTA

"Il pensiero verticale è quello 'tradizionale', nel quale noi partiamo da un'idea ben definita, o da un concetto ben preciso, cercando di giungere a qualche soluzione, a qualche conclusione. Nel pensiero laterale, invece, noi dirigiamo la nostra attenzione verso il come cambiare *l'idea stessa di partenza, cerchiamo di cambiare il modo in cui vediamo un problema, il modo in cui lo percepiamo, ed è questo che forma il pensiero, molto più dell'uso di percezioni prefissate. È un modo per fare, in un certo senso, un passo indietro nel pensiero. Invece di fare deduzioni logiche a partire da quello che si crede già di sapere, nel pensiero laterale si cerca di vedere continuamente le cose da molte prospettive diverse".*

Dicendo questo, lei sostiene che il "pensiero verticale" abbia dei limiti?

Sì, penso che il pensiero verticale, o "logico", vada molto bene per lavorare all'interno di idee che esistono già, di punti di vista già definiti, ma non sia molto adatto per trovare idee nuove, per trovare soluzioni originali o "geniali". Non possiamo fare queste cose in modo strettamente logico; è necessario introdurre anche qualche elemento casuale, qualche imprevisto.
Il modo più semplice per descriverlo è che non si può scavare un buco in un posto diverso soltanto scavandone più a fondo uno che esiste già. "Scavare un buco nello stesso posto" significa rimanere sullo stesso punto di partenza, sullo stesso concetto, e cercare di usarlo il meglio possibile. "Scavare un buco da qualche altra parte" significa cambiare l'approccio a ciò che si sta prendendo in considerazione. C'è una vecchia storia, che tutti conoscono, a proposito di un ottimista e di un pessimista. L'ottimista è colui che vede un bicchiere di whisky mezzo pieno, e il pessimista colui che lo vede mezzo vuoto. Sono due modi di vedere la stessa cosa, un po' come si cerca di fare con il pensiero laterale.
Un esempio che uso spesso è questo: in una casa ci sono i due genitori, un bambino piccolo e la nonna, intenta a fare la maglia. Il bambino, però, giocando, continua a disturbare la nonna poiché le fa rotolare il gomitolo da tutte le parti.
La mamma allora dice: "penso che dovremmo mettere il bambino nel suo recinto, a giocare", e il padre, allora: "no, sarebbe più sensato mettere la nonna, nel recinto, visto che non si muove mai, e lasciare che il piccolo possa andare in giro".
Un'idea insolita forse, ma certamente efficace...

Ma se il pensiero laterale ha l'importanza che lei dice, come spiega che sinora lo si sia tenuto così poco in considerazione, privilegiando la logica rigorosa, la speculazione teorica, ecc?

Certamente nelle passate migliaia di anni c'è stata gente che ha avuto idee nuove, ma solo oggi abbiamo cominciato a considerare il funzionamento della mente, cercando spiegazioni per cose che l'uomo fa da sempre. È da qui che sono partito io stesso (e su questo argomento ho scritto un libro, "I meccanismi della mente", e sono proprio questi studi a dimostrare che il pensiero laterale non è un lusso, ma una necessità. Gli strumenti necessari per comprendere queste cose, che sono molto complesse, sono stati messi a punto solo recentemente (come la teoria dell'informazione, ecc.), per cui solo ora possiamo essere consapevoli di come pensiamo, e usare meglio le nostre capacità. Il che non vuol dire che prima di oggi nessuno abbia mai pensato in modo laterale: moltissime invenzioni, per esempio, sono proprio nate così, e non avrebbero mai potuto nascere altrimenti.

Mi pare che ci sia anche una teoria che riguarda i due lobi del cervello. Si dice che una delle due parti, poniamo quella sinistra, contenga le capacità logiche e sia più sviluppata presso i popoli dell'occidente, mentre l'altra conterrebbe la capacità di intuizione e l'emotività, e sarebbe particolarmente sviluppata presso i Giapponesi, per esempio. Questo ha qualcosa a che vedere con il pensiero laterale?

Non particolarmente. Quando parlo di pensiero laterale mi riferisco a entrami i lobi del cervello, che hanno tutt'e due questa capacità, o questa necessità, di formare modelli a partire dall'esperienza. La differenza è che in un lobo questi modelli hanno tendenza a strutturarsi come parole (nel lobo sinistro, per la precisione) mentre nell'altro assumono la forma di immagini, di sensazioni, ecc., ma in entrambi i casi è possibile il pensiero laterale.

C'è uno studio recente del Club di Roma, che mi pare lei conosca, secondo il quale attualmente vi è uno spreco di potenzialità intellettive da parte dell'umanità, proprio in un momento in cui la crescente complessità dei problemi mondiali richiederebbe l'uso di tutte le risorse. Secondo lei è possibile un potenziamento delle nostre capacità di pensare, e in che modo anche il pensiero laterale potrebbe essere utile?

Beh, io ho partecipato a quello che è attualmente il più ampio programma, nel mondo, per l'insegnamento del pensiero come materia scolastica. Ci sono diverse migliaia di scuole in Inghilterra, in Australia, in Nuova Zelanda, in Canada, negli Stati Uniti e anche in Israele, che se ne occupano da qualche tempo.
C'è anche un intero Paese, il Venezuela, dove il mio programma per l'insegnamento del pensiero come capacità specifica fa parte del piano di studi di tutti gli scolari. Abbiamo



istruito 42.000 insegnanti, sinora, e a partire dallo scorso mese di settembre in ogni scuola ogni bambino dell'età di 10-11 anni ha cominciato ad avere regolarmente "lezioni di pensiero". Questa tendenza è iniziata più di dieci anni fa, prima ancora che il Club di Roma esistesse, e penso che sia destinata ad ampliarsi, poiché è indispensabile per ogni Paese che i propri giovani abbiano maggiori capacità di pensiero.

E in che modo cercate di insegnare a "pensare meglio"?

Penso che si debba prestare più attenzione alla capacità *di pensare, che è una cosa diversa dall'intelligenza. In effetti molte persone intelligenti sono cattivi pensatori, e vi possono essere individui meno intelligenti che però sono pensatori migliori. Diciamo che l'intelligenza è un potenziale, come quello d un'automobile. Si può avere un'automobile potente, ma non essere capace di guidarla (cioè non saper pensare efficacemente), o viceversa. Un buon guidatore sa far rendere anche una macchina poco potente.*
Noi cerchiamo, con i nostri programmi, di sviluppare le capacità percettive di base, le capacità di affrontare situazioni diverse, e così via, in situazioni concrete e molto simili a quelle che si incontrano nella vita di ogni giorno.

Comunemente si ritiene che il bambino abbia già una grande potenzialità di invenzione e di creatività, e che la cosa più importante sia soprattutto di non soffocarla, da lasciare che si esprima naturalmente...

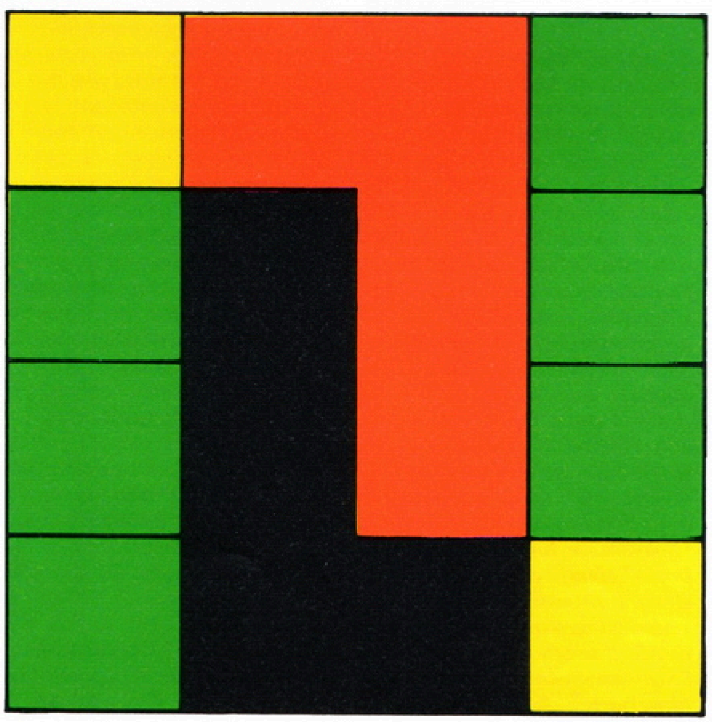
Non è sufficiente. È necessario essere molto più specifici. Per esempio, se vogliamo che un bambino impari a stabilire delle priorità, fra diverse idee o fra diversi comportamenti possibili - ciò che è molto importante nella vita - bisogna che glielo insegnamo volontariamente. Non serve lasciarlo giocare di più, lasciarlo esprimere maggiormente, ecc.
Sono anche queste cose importanti, ma non bastano. Questo riguarda non solo le tecniche base del pensiero, ma anche il pensiero laterale. Il fatto è che pochi possiedono una attitudine naturale al pensiero laterale, ma tutti possono acquisirla in una qualche misura, applicandosi con impegno. I metodi didattici tradizionali normalmente non fanno nulla per incoraggiare la gente all'acquisizione di una mentalità laterale: anzi, di fatto la ostacolano per la loro esigenza di adattare il pensiero alle strettoie di una serie di controlli.
Il pensiero laterale, tuttavia, non è una formula magica che si può apprendere a tambur battente e utilizzare subito dopo. È un'attitudine, un abito mentale. È impossibile abiurare improvvisamente la fede nella onnipotenza del pensiero verticale per abbracciare il credo dell'utilità di quello laterale.
Quest'ultimo presuppone consapevolezza ed esperienza, e non è il frutto di una rivelazione improvvisa.

IL GIOCO DELLE L

IL GIOCO DELLE L

"Suppongo che voi sappiate che il gioco delle L che io ho inventato è il risultato di una scommessa con un famoso matematico (prof. Littlewood) all'Università di Cambridge. La scommessa consisteva nell'inventare un gioco con un numero minimo di pezzi e che fosse semplicissimo da giocare ma allo stesso tempo richiedesse un alto grado di abilità, ma soprattutto che fosse indeterminato, nel senso che non favorisse il giocatore che deve effettuare la prima mossa". Questa la sintetica ma esauriente dichiarazione rilasciataci da Edward De Bono circa il suo originalissimo ma non altrettanto (in Italia) famoso gioco.
Un gioco che fa conoscere la sua piacevolezza nella semplicità delle regole unita alla possibile complessità del suo svolgimento.
Un gioco non tramandato e modificato dalla storia e dal tempo ma studiato e programmato in modo tale da non essere soltanto "un gioco" bensì il simbolo (e la sintesi) de "il gioco da scacchiera". Il minimo (dimensioni della scacchiera, pezzi, regole) per ottenere il massimo (deduzione ed induzione, strategia d'attacco e di difesa).

Com'è e come si gioca
Su di una scacchiera di quattro per quattro quadrati entrambi i giocatori hanno a disposizione un solo pezzo a forma di L che copre quattro quadrati. Inoltre vi sono due pezzi "neutri" che coprono un quadrato ciascuno. La figura mostra i pezzi e la loro disposizione sulla scacchiera all'inizio del gioco.
"Ogni giocatore deve muovere a turno la sua L: può sollevarla, farla ruotare, completamente o in parte e poi rimetterla sulla schacciera in una posizione qualsiasi. Una posizione si considera nuova anche se si cambia soltanto una delle caselle coperte dalla L. Il pezzo può essere messo ovunque sulla scacchiera purché copra esattamente una corrispondente combinazione di caselle e non inteferisca con un altro pezzo. Dopo aver mosso la L, il giocatore, se vuole, può spostare uno dei pezzi neutri su qualsiasi casella libera.
Scopo del gioco è di chiudere l'avversario in una posizione da cui non possa più muoversi. Si vince la partita quando l'avversario non può più cambiar la posizione della sua L. (La L deve essere sempre spostata prima di un pezzo neutro)."
Tutto qui? Ebbene si, ma come potrete facilmente fare vi consigliamo di costruirvi la scacchiera ed i pezzi e giocando scoprirete...



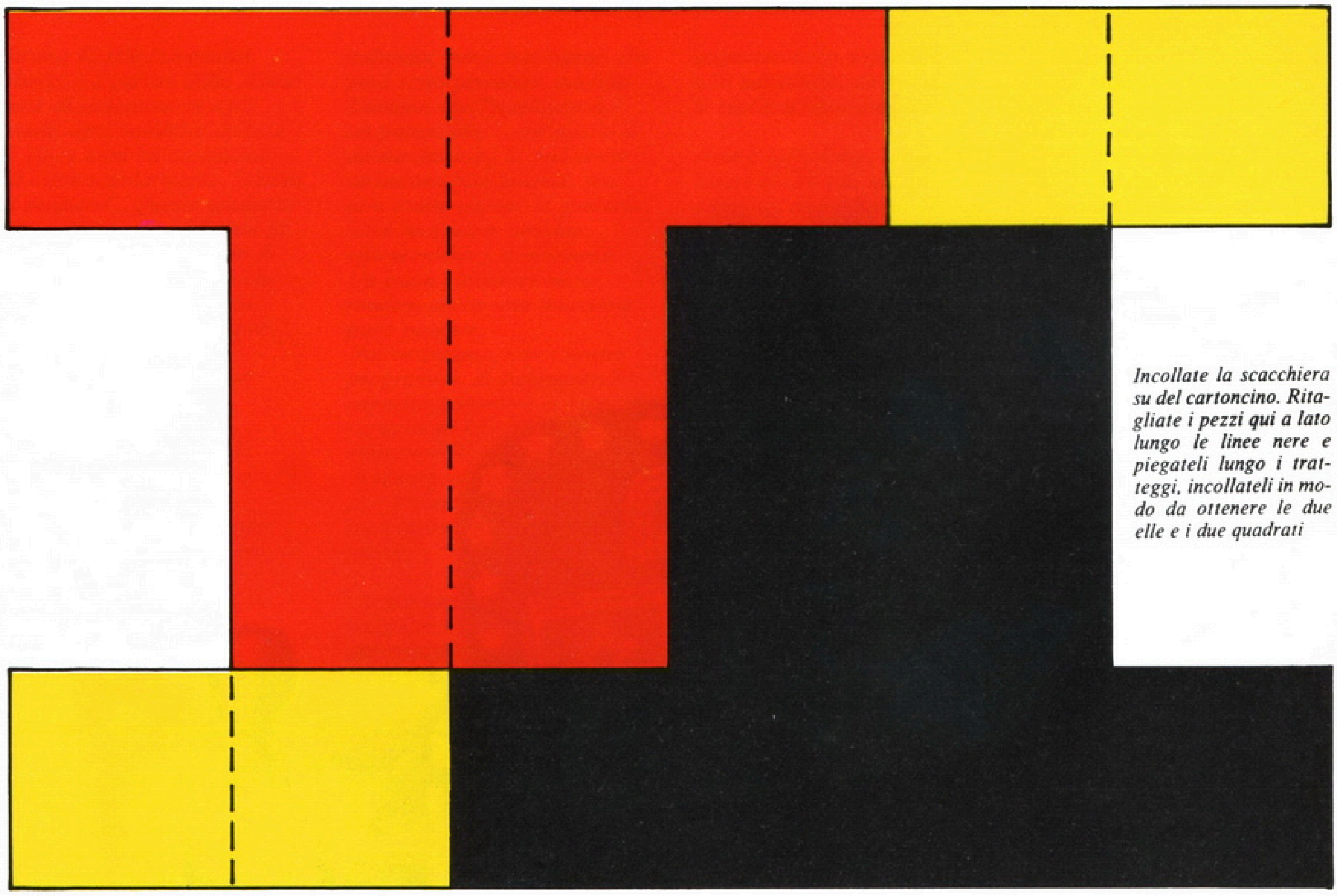
Le Possibilità
delle singole mosse che in questo gioco sono facilmente calcolabili e che in certi ordinamenti raggiungono un massimo di 195.
"Il metodo perfetto di giocare il gioco delle L consiste nell'individuare tutte le mosse possibili e nel valutarle secondo le possibili conseguenze".
Tuttavia questa procedura è molto lunga e noiosa.
Un esempio: l'inizio di partita. Il primo giocatore può muovere la sua L in 5 modi differenti ad ognuno dei quali può succedere uno dei 13 possibili posizionamenti dei pezzi neutri (nessun cambiamento più 6 cambiamenti di posizione per ognuno dei due pezzi). Di queste 65 mosse 22 (33,85%) sono fatali (posizioni che metterebbero in grado l'avversario di vincere con la mossa successiva), 17 (26,15%) sono deboli (posizioni che possono portare ad una situazione di pericolo e che mettono il giocatore sulla difensiva), 26 (40%) sono neutre (posizioni che non

BIS

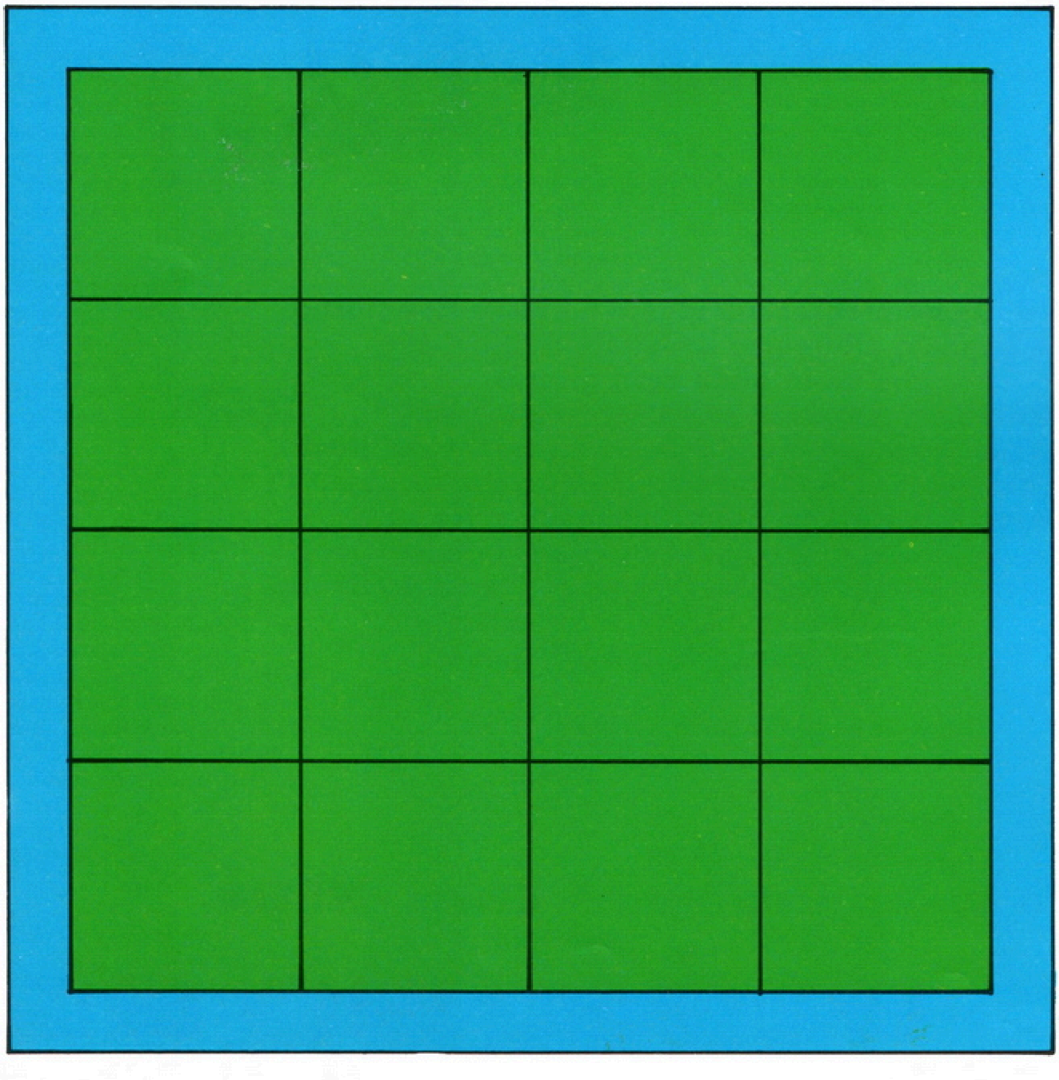


BIS è il nuovo programma ideato da Mike Bongiorno
e lanciato attraverso il Canale 5 televisivo
che va in onda ogni giorno
e sta incontrando un notevole successo.
Il gioco piace perché viene giocato su tre diversi livelli,
due dei quali dipendono soprattutto dalla fortuna,
mentre il terzo è basato unicamente sull'abilità.
Scopo finale del gioco (e del programma televisivo)
è la soluzione del rebus che sta sopra al secondo livello
e che viene scoperto dai giocatori,
via via che, annunciando dei numeri,
riescono a trovare sotto di essi frasi ed oggetti
che rappresentano coppie (BIS).

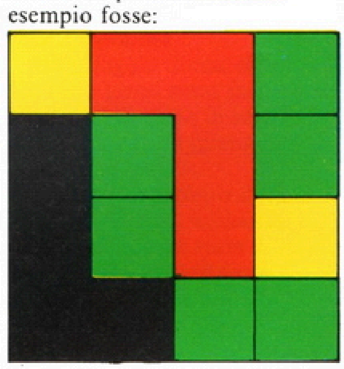
Bis è un nuovo gioco Editrice Giochi - Milano



Incollate la scacchiera su del cartoncino. Ritagliate i pezzi qui a lato lungo le linee nere e piegateli lungo i tratteggi, incollateli in modo da ottenere le due elle e i due quadrati



offrono alcun vantaggio a nessuno dei due giocatori) e nessuna è forte (posizione vincente o che mette l'avversario in una chiara situazione di debolezza).
Se la mia prima mossa ad esempio fosse:



(qui ed in seguito la mia L è quella nera) come rispondereste?
Avete 169 possibilità; quali le migliori?

L'esperienza
Al contrario del metodo sopra esposto questo "non richiede pressoché alcuno sforzo. Quando è il vostro turno lasciatevi guidare dall'esperienza nella scelta della mossa da fare, senza preoccuparvi di individuare tutte le possibili mosse e meno ancora di valutarle".
Dopo molte partite perse (con un avversario abile) o comunque tirate per le lunghe

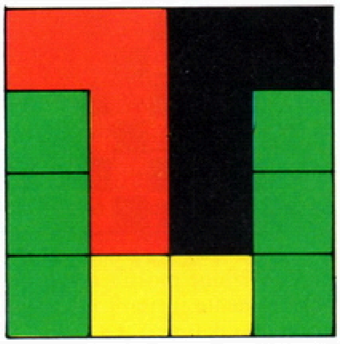
(con un avversario al vostro livello) saprete riconoscere il vantaggio o meno di ciascuna mossa. Data la relativa esiguità del numero delle situazioni possibili non vi sarà difficile "memorizzare" le mosse che portano alla vittoria (o alla sconfitta). Ma attenzione! "La grande difficoltà è quella di saper riconoscere una situazione familiare quando si presenta in un assetto speculare o diversamente orientata".

La strategia

Tra i due precedenti metodi di gioco si situa questo, intermedio ma forse il migliore, che tiene conto del calcolo delle possibilità ed allo stesso tempo delle conoscenze acquisite e ne trae delle condotte di gioco adattabili alle varie situazioni.
Deduttivo ed allo stesso tempo induttivo il metodo strategico è una strategia vincente nel momento in cui i presupposti dell'esperienza e della logica riescono a fondersi in un programma che, affinandosi, promette il miglior risultato.
Ogni giocatore si costruisce col tempo il suo "programma" che sfrutta dei principi strategici la cui validità sarà più o meno confermata dagli esiti delle partite. Un principio strategico potrebbe essere quello di evitare le posizioni d'angolo; un altro l'isolare un quadrato 2x2 con la propria L ed i pezzi neutri, e così via. La propria strategia fa inoltre sì che ogni giocatore ritenga più o meno importante l'uso dei pezzi neutri. Oppure che muova la sua L per la sola difesa e che usi di quelli per l'attacco.

DUE PROBLEMI

1



A voi la mossa che può farvi vincere.

2

Nelle istruzioni allegate al gioco delle L in commercio si dice che vi sono solo 10 possibili situazioni finali di chiusura.
Provate a trovarle.

SOLUZIONE

del problema di pag.6

«Questo problema venne posto, sembra, a uno dei più grandi matematici del secolo che riflette per un po' e poi si rese conto che il problema si poteva risolvere usando una tecnica piuttosto sottile applicabile a una serie decrescente. Impiegò qualche tempo per fare a mente questo calcolo e diede la risposta esatta. Molti ragazzini, però, risolvono il problema in modo molto più semplice; essi calcolano che i ciclisti impiegheranno un'ora ad incontrarsi, e poiché l'ape vola a 50 miglia all'ora deducono che le miglia percorse dall'insetto saranno appunto cinquanta.»

BIBLIOGRAFIA

Edward De Bono
The use of lateral thinking, 1967, Penguin Books
(Il pensiero laterale, Rizzoli, 1969)
The five-day course in thinking, 1967, Penguin Books (Imparare a pensare in 15 giorni, Feltrinelli, 1971)
The mechanism of mind, 1969, Penguin Books
(Il meccanismo della mente, Garzanti, 1972)
Lateral thinking, 1970, Penguin Books
The dog-exercising machine, 1970, Penguin Books
Technology today, 1971
Pratical thinking, 1971, Penguin Books
(Il pensiero pratico, Garzanti, 1975)
Lateral thinking for menagement, 1971
Po: beyond yes and no, 1972, Penguin Books
Children solve problems, 1972, Penguin Books
(I bambini di fronte ai problemi, Garzanti, 1974)
Eureka!, 1974
Teaching thinking, 1976
The greatest thinkers, 1976
The Edward De Bono science fiction collection, 1976
The happiness purpose, 1977, Penguin Books
Wordpower, 1977
Opportunities, 1978
Future positive, 1979

Interessanti risu
promosso da Pergi

IL BIANCO VIN

Per cinque giorni al circolo
gliori scacchi elettronici attual
confrontati in un girone all'ita
lenger Elite (8 punti) seguito
pion (6 punti) e dal Mark V
del Morphy Encore, del GGM
del torneo (che richiederebbe
mero di incontri) gli scacchi
dimostrato di avere compless
di gioco più che soddisfacente
genze di un giocatore di medio

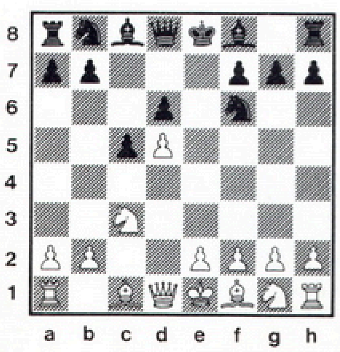
di Marco

Quando Pergioco mi ha chiesto di analizzare e commentare alcune partite tra le molte giocate al Torneo per microcalcolatori svoltosi al Circolo Filologico di Milano, ho accettato con la convinzione di dover analizzare degli incontri banali, quali erano quelli che, pochi anni addietro, avevo visto giocare o giocato io stesso con le prime macchine lanciate sul mercato. Ho trovato invece partite fondamentalmente corrette nelle quali, anche se esiste ancora un moderato numero di imprecisioni soprattutto nel finale, sono tuttavia spariti gli errori a volte grossolani di un tempo. Nel complesso si può quindi dire che il livello di gioco espresso da questi microcalcolatori, nonostante il basso tempo di ricerca della mossa lasciato a loro disposizone, è paragonabile a quello di un discreto giocatore di circolo scacchistico. Ciò che occorre migliorare in alcune macchine è la tendenza ad eseguire mosse "d'attesa" in centro partita, a dare scacchi al Re spesso senza motivo reale, a commettere imprecisioni talvolta fatali nel finale. Qualche miglioramento sarebbe talora opportuno nel bagaglio delle aperture conosciute, sebbene in alcune macchine (quale il Chess Challenger Elite) esso sia già soddisfacente.
Vediamo ora tre partite del Torneo.

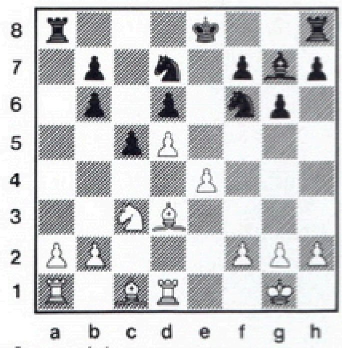
CAPABLANCA E' ARRIVATO TROPPO TARDI

Incontro tra Chess Challenger Elite e GGM.

1) d2-d4; Cg8-f6
2) c2-c4; c7-c5
3)d4-d5; e7-e6
4)Cb1-c3; e6xd5
5) c4xd5; d7-d6

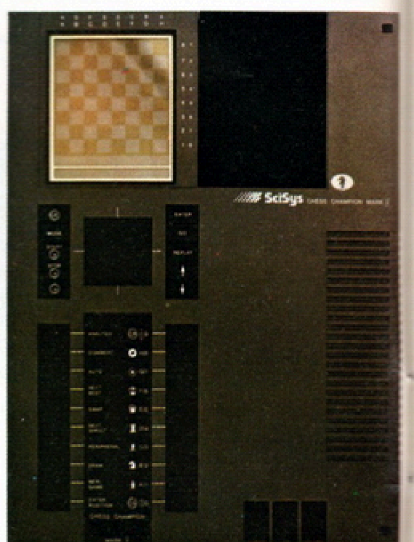


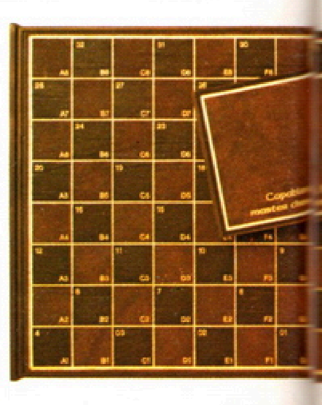
L'apertura giocata è il sistema Tal della difesa Benoni moderna.
Questa fase si differenzia dalla Benoni classica (1: d2-d4; c7--c5 2: d4-d5) nel fatto che la spinta c7-c5 viene eseguita successivamente alla spinta del bianco in c4. Così il nero ha maggiori possibilità sull'ala di donna grazie alla spinta b7-b5 successiva al cambio in d5 e quindi alla rimozione del pedone del bianco dalla colonna c.A complemento di questa idea si effettua lo sviluppo dell'alfiere del re del nero in g7, dopo avere spinto il pedone in g6, al fine di potere così dominare la diagonale maggiore tendente all'ala di donna del bianco. Se a ciò si aggiunge il fatto che il nero può disporre della colonna "e", che dopo il cambio di pedone in d5 risulta semiaperta per il nero, sono evidenti le buone possibilità tattiche di cui il nero può disporre in questo tipo di difesa. Il bianco, dal canto suo, gode di un notevole vantaggio di spazio, che può fare valere solo applicando una strategia corretta di sviluppo e attività dei pezzi.
6) e2-e4; g7-g6
7) Cg1-f3; Af8-g7
8)Af1-d3
Questa mossa fu giocata a Zurigo nel 1959 nella partita Donner-Tal e continuò nel seguente modo:
8) ...0.0
9) 0.0; a7-a6
10) a2-a4; Ac8-g4
11) h2-h3; Ag4xf3
12) Dd1xf3; Cb8-d7
13) Ac1-f4; Dd8-c7
14) Df3-e2; Tf8-e8
15) Af4-h2; Ta8-c8
16) Ad3-c4; Cd7-e5
17) f2-f4; Ce5xc4
18) De2xc4; Cf6-d7
19) Tf1-e1; Dc7-b6
20) Ta1-b1; Tb6-b4, ed il nero sta meglio.
8)... Ac8-d7?
Questa risposta del nero è senza alcun dubbio un errore e meraviglia il fatto che una macchina che dispone di un programma apposito per le aperture (il Grunfeld) possa così palesamente ostacolare lo sviluppo dei suoi pezzi. Non è chiaro infatti come possa, dopo questa mossa muovere il cavallo in b8.
9) 0.0; Dd8-b6
10) Cf3-d2
Il bianco dimostra invece di avere le idee chiare. Difatti nulla gli impedisce di portare il cavallo in c4 e, da tale posizione, mettere in crisi il punto d6.
10) ... Ad7-g4
e ciò dimostra quanto grave sia stato il tratto
8)... Ac8-d7
11) Cd2-c4; Ag4xd1
12) Cc4xb6; a7xb6
13) Tf1xd1; Cb8-d7



La posizione mostra ora chiaramente il ritardo di sviluppo del nero. La possibilità di ingresso del cavallo bianco in b5 e le conseguenti minacce ai pedoni del nero, in particolare al pedone d6, fanno sì che il nero non abbia mai il tempo di sfruttare la colonna e per attaccare l'unico punto debole del bianco: il pedone e4.
14) Cc3-b5; Re8-e7
15) Ac1-f4; Cd7-e5
16) Af4xe5; d6xe5
Ora il bianco ha addirittura un pedone passato sostenuto dalla torre in d1. Bisogna ammettere che difficilmente si poteva giocare meglio di così.
17) Cb5-c7; Ta8-c8
18) Cc7-b5; Ag7-h6
19) Cb5-a3; Th8-g8
Devo confessare che il significato delle ultime mosse del nero mi è del tutto oscuro.
20) Ca3-c4; Cf6-d7
21) Ad3-c2; b6-b5
22) Cc4-a3; b5-b4,
ed il nero è stato costretto ad indebolirsi ulteriormente.
23) d5-d6 +; Re7-f6
24) Ca3-b5; c5-c4
25) Cb5-c7
Il bianco non perde occasione per passeggiare attraverso le case deboli del nero
25) ... Rf6-g5
26) Cc7-d5; b4-b3
27) a2xb3; Ah6-f8
28) Cd5-e3; c4-c3
29) b2xc3; Tc8xc3
30) Ta1-a7; Cd7-c5
31) d6-d7; Af8-e7
32) Td1-d5; f7-f6
33) b3-b4; Cc5-a6
34) Ta7xb7 e la demolizione dell'ala di donna del nero è stata completata.
34) ... Tc3-c7
35) Tb7-b6; Tg8-a8
36) Td5-a5; Tc7-a7
37) f2-f4; Rg5-h6

Da sinistra a destra e dall'alto in basso: Il Mark V, campione del mondo macchine di serie, a cristalli liquidi, 875mila lire, a cartucce





…ltati di un torneo
…oco e Città del Sole

…CE IN TRE BIP

…Filologico di Milano, i sei mi-…mente in commercio si sono …liana. Ha vinto il Chess Chal-…dal Chess Challenger Cham-…(5 punti). Deludenti le prove …e del Novag. Al di là degli esiti …una verifica su un maggior nu-…elettronici hanno comunque …vamente raggiunto una qualità …in grado di soddisfare le esi-…livello.

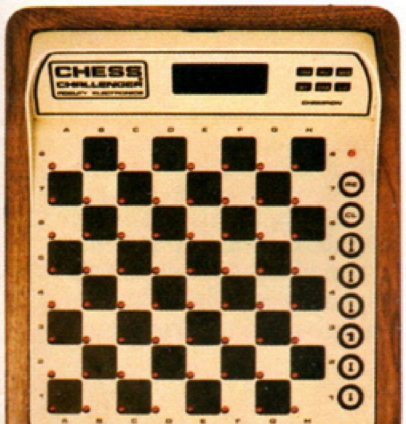
…Iudicello

38) Ce3-g4 +; Rh6-g7
39) f4xe5; f6xe5
40) Ac2-d3; Ca6xb4
(a nulla sarebbe valso 40 … Ca6-b7 perché dopo 41: Txa7; Txa7
42: Tb8; Ce6
43: Cxe5 il pedone b4 diventa inarrestabile).

41) Ta5xa7; Ta8xa7
42) Tb6xb4; Ta7xd7
43) Tb4-b3; Ae7-d6
44) Tb3-b5; h7-h5
45) Cg4-e3; Rg7-f6
46) Rg1-f2; Ad6-f8
47) Rf2-e2; Af8-d6
48) Ce3-c4; Ad6-c7
49) Cc4-b6; Ac7xb6
50) Tb5xb6 +; Rf6-f7
51) Ad3-c4 +; Rf7-g7
52) Tb6-e6; Td7-d4
53) Ae4-d3; Td4-a4
54) Te6xe5; Rg7-f6
55) Te5-b5; Ta4-a2 +
56) Re2-f3; Ta2-a3
57) e4-e5 +; Rf6-e8
58) Rf3-e3; g6-g5
59) Re3-d4; Ta3-a7
60) Ad3-c4 +; Re6-e7
61) e5-e6; Re7-f6
62) Tb5-b8; Ta7-e7
63) Tb8-f8 +; Rf6-g7
64) Tf8-e 7 +

È notevole come il C.C. Elite abbia saputo perfettamente sfruttare l'errore di apertura del GGM. Purtroppo il nero ha chiesto il programma Capablanca (specializzato nei finali) alla 45° mossa quando la partita era per lui ormai compromessa.

…intercambiabili. Il CC Elite, campione del mondo prototipi, a sensori, due milioni (identico esteriormente al CC Champion, 850mila lire). Il GGM, a tre programmi (per apertura, centri/partita e finali), 1030mila lire.

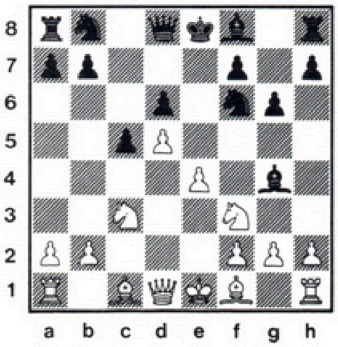




UNO SCONTRO TRA BRAVI CAMPIONI

Incontro tra Chess Challenger Champion e Mark V

1) d2-d4; Cg8-f6 / 2) c2-c4; c7-c5



3) d4-d5; e7-e6 / 4) Cb1-c3; e6xd5
5) c4xd5; d7-d6 / 6) e2-e4; g7-g6
7) Cg1-f3. Ancora un sistema Tal della Benoni moderna.
7) … Ac8-g4 Vedi diagramma 1
Questa mossa fu giocata nella partita Reshevsky-Rossetto a Buenos Aires nel 1960 e continuò nel seguente modo:
8) Dd1-b3; Dd8-e7
9) Cf3-d2; Af8-g7
10) Db3-b5; Re8-f8
11) f2-f3; Ag4-e8
12) Cd2-e4 ed il bianco migliorò sensibilmente, vista la posizione estremamente legata del nero ed il notevole vantaggio di spazio e di sviluppo del bianco, per non parlare delle già non indifferenti pressioni che quest'ultimo esercita sui punti b7 e d6.
8) Af1-b5
Questo tratto ha lo scopo di completare lo sviluppo del bianco e permettergli quindi l'arrocco ed una rapida entrata in gioco delle torri. A differenza del tratto giocato da Reshevsky, questo è un tratto tranquillo che permette anche al nero di completare armonicamente il proprio sviluppo.
8) … Cb8-d7
9) 0.0; Af8-g7
10) Ac1-f4; a7-a6
Ecco un altro difetto della mossa del bianco: la presenza dell'alfiere in b5 infatti permette al nero il guadagno di tempo prezioso. Come abbiamo visto nella precedente partita, l'idea del nero nella Benoni moderna è di svolgere un gioco attivo sull'ala di donna. Ora, la presenza dell'alfiere in b5 permette di prepararlo rapidamente a scapito dei tempi che l'alfiere deve prendere per difendersi.
11) Ab5xd7; Dd8xd7
12) Dd1-d3 ; 0.0
13) Cf3-g5
Il tratto del bianco non è chiaro; in ogni caso manovre del tipo: Cf3-d2c4 non avrebbero portato a nulla perché grazie alla spinta a6 già effettuata il nero ha a disposizione b7-b5 con cacciata del cavallo da c4.
13) …b7-b5
14) Ta1-e1
Una mossa come 14) h2-h3 avrebbe potuto portare al seguente sviluppo:
14) … h7-h6
15) Cg5xf7; Dd7xf7
16) h3xg4; Cf6xg4
con posizione superiore per il nero soprattutto per le debolezze del bianco in e5 ed in d4.
14) …Ta8-b8
15) Rg1-h1; h7h6
16) Cg5-f3; Ag4xf3
17) Dd3xf3; b5-b4
Si vede così chiaramente il piano organico che il nero sta svolgendo. Con l'attacco sull'ala di donna il nero realizza l'indebolimento delle difese al punto e4 (pedone posto sulla colonna semiaperta), che sarà il reale obiettivo dell'attacco del nero.
18) Ce3-e2; g6-g5
19) Af4-d2?!
Sarebbe stata preferibile la mossa 19) Af4-g3 cercando di mantenere la pressione su d6.
19) … Dd7-a4
20) Ce2-c1; Tf8-e8
21) Df3-d3; Te8-e7
22) Te1-e3;Cf6-g4
23) Te3-g3; Cg4-f6
24) f2-f3?
Questo tratto è decisamente sbagliato perché taglia completamente fuori una torre dalla difesa del pedone e4.
Meglio sarebbe stato
24) Tg3-e3.
24) …Tf8-e8
25) Ad2-e3; Cf6-h5
26) Tg3-h3; Ch5-f6
27) Dd3-b3?
Altro grave errore del bianco che sta togliendo difese al pedone e4 e, per di più, col tratto giocato perde un pedone.
27) … Da4xb3
28) a2xb3; Cf6xd5
29) Ae3-d2; Cd5-c7
30) Cc1-d3; Cc7-b5
31) Tf1-e1; Cb5-d4
32) Ta1xa6; Cd4xb3
Il bianco ha lasciato fare un po' troppo: adesso i pedoni del nero sull'ala di donna sono determinanti per l'esito della partita.
33) Ad2-e3; Te7-e6
34) Ae3-f2; Cb3-d2
35) Af2-g3; g5-g4
36) f3xg4; Cd2xe4
37) Rh1-g1; Ag7-d4+!
38) Rg1-h1; Te6-g6
39) b2-b3; Tg6xg4
40) Th3xh6; Ce4xg3+
41) h2-g3; Tg4xg3
42) Th6-h3; Tg3xh3
43) g2xh3; Te8-e3
44) Ta6-a8; Rg8-g7
45) Cd3-f4; Ad4-e5
46) Cf4-d5; Te3xb3
47) h3-h4; Tb3-b2
48) Rh1-g1; Tb2-h2
49) Cd5-e3; Th2-h3
50) Ce3-g2; f7-f5
Bisogna proprio rilevare che nel finale di partita scelgono sempre la parte più lunga!
51) Ta8-a7+; Rg7-f6
52) Rg1-f1; b4-b3 (finalmente!)
53) Ta7-a8; b3-b2
54) Ta8-f8+; Rf6-e6
55) Tf8-e8+; Re6-d7
56) Te8-b8; d6-d5?
57) Tb8-b6; b2-d1 = D
58) Tb6xb1; Th3-h1+
59) Rf1-e2; Th1xb1



Parole Crociate

Parole che si incrociano, dettate dalla prontezza della mente, un gioco affascinante e sempre nuovo perché ogni volta cambia la griglia e lo schema quindi risulta sempre diverso.



Possono partecipare al gioco 2, 3, 4, persone. Ogni giocatore sceglie a caso cinque tessere con lettere e le sistema sull'apposito leggio.
Ognuno prende un egual numero di tessere nere dalla scatola.

A turno i giocatori collocano una tessera nera sul tavoliere disponendo così la griglia per le... ...Parole Crociate.

Il primo giocatore deve ora tentare di formare una parola di senso compiuto, riempiendo lo spazio esatto fra due tessere nere. Le tessere usate vengono rimpiazzate.

Ad esaurimento delle tessere chi ha composto parole utilizzando il maggior numero di tessere, è il vincitore.

Parole Crociate, Lire 14.000.

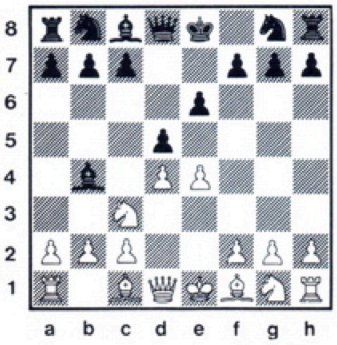
Invicta GIOCHI

"Proposte intelligenti per il tempo libero".

NOVAG VEDE NERO

Incontro tra Novag Savant e Morphy Encore

1) e2-e4; e7-e6
2) d2-d4; d7-d5
3) Cb1-c3; Af8-b4 vedi diagramma 1



L'apertura scelta dalle due macchine è la difesa Francese, considerata con ragione una delle più solide difese contro 1) e2-e4. Si tratta di una difesa dal carattere aggressivo basata sul fatto che se il bianco vuole evitare il cambio del pedone e4 è costretto a spingerlo, col risultato che vi sono buone possibilità di prevalere del nero nella lotta per la conquista del centro. I pedoni del bianco infatti, spinti in avanti e quindi distanti dai pedoni di base che possono sostenerli, sono più deboli dei pedoni centrali del nero. Per contro il bianco gode di un notevole vantaggio di spazio sull'ala di re.
In particolare la variante qui scelta costituisce la variante Nimzowitsch, così detta perché giccata con successo da questo giocatore contro Tarrash. In effetti essa risale al 1862. Fu infatti giocata in quell'anno a Dusseldorf nella partita Paulsen-Schwenkenburg. È proprio la mossa 3) ... Af8-b4 quella che forza la decisione del bianco nei confronti del pedone e4.
4) e4-e5; c7-c5
5) a2-a3; Ab4xc3
6) b2xc3; c5xd4
Il nero ha forse avuto un po' troppa fretta di cambiare in d4; meglio sarebbe stato giocare mantenendo la pressione sui pedoni del bianco sul lato di donna con mossa quali 6) ... Dd8-c7 o anche 6) ... Cg8-e7
7) c3xd4; Cg8-e7
8) Cg1-f3; 0.0
9) Af1-d3; Cb8-c6
10) 0.0; Ac8-d7
11) Tf1-e1; Dd8-b6
È abbastanza evidente la lotta che si sta svolgendo per il dominio del centro. In realtà però il nero si è prematuramente tolto la possibilità di rottura che gli procurava il pedone c5. In ogni caso il pedone arretrato c2 del bianco può costituire un obiettivo da tenere presente vista la sua posizione su colonna semiaperta per il nero.
12) Ac1-g5; Ta8-b6
13) c2-c4?
Questa mossa senza dubbio favorisce i piani del nero perché ora si crea il pedone arretrato sulla colonna d che diviene semiaperta per il nero dopo 13) ... d5xc4. Inoltre la casa e5, debole per il bianco, è ottimamente sfruttabile da parte dei cavalli del nero, che possono essere piazzati in d5 ed f5 molto rapidamente e con una azione al centro veramente notevole.
13) ... d5xc4
14) Ad3xc4; Db6-b2
15) Dd1-d2; Db2xd2
16) Ag5xd2; Ce7-f5
17) Ad2-c3; Tf8-c8
18) Ac4-d3; Cc6-e7
19) Ta1-c1; b7-b5
20) Rg1-h1; Ce7-d5
21) Ae3-b2; Cd5-e7
22) Tc1-d1?; a7-a5
23) Ad3-e4; Ad7-e8?
A parte la manovra precedente accennata dei cavalli del nero, una buona parte delle manovre viste in questo scorcio di partita rasenta l'insensatezza: il bianco avrebbe potuto mettere la torre e1 a proteggere il pedone d4 anziché togliere la torre da c1 e cedere completamente la colonna c al nero. Dal canto suo il nero avrebbe potuto evitare di bloccarsi la torre in f8 giocando Tf8-e8 e piazzando l'alfiere in c6 al fine di fissare il punto debole d4.
24) g2-g4; Cf5-h6
25) h2-h3; Ae8-d7
26) Cf3-g5; Ce7-G6
27) Ae4xg6; h7xg6?!meglio sarebbe stato 27) ... f7xg6 dando così una possibilità di movimento al Ch6 ed aprendo una seconda linea su un secondo punto debole del bianco.
28) f2-f4; Tc8-c2 È questo il risultato della 22° mossa del bianco.
29) Ab2-a1; Tc2-f2
30) Te1-f1; Ad7-c6+
31) Rh1-g1; Tf2-g2+
32) Rg1-h1; Tg2xg4+!
33) d4-d5; Axd5+
34) Td1xd5; Tg4xg5
35) f4xg5; e6xd5
36) g5xh6; g7xh6 Vedi

Sopra: il Morphy Encore, a programma fisso, era la macchina di minor prezzo in gara: 380mila lire.
Sotto: Il Novag Savant, prodotto a Hong Kong: 850mila lire.

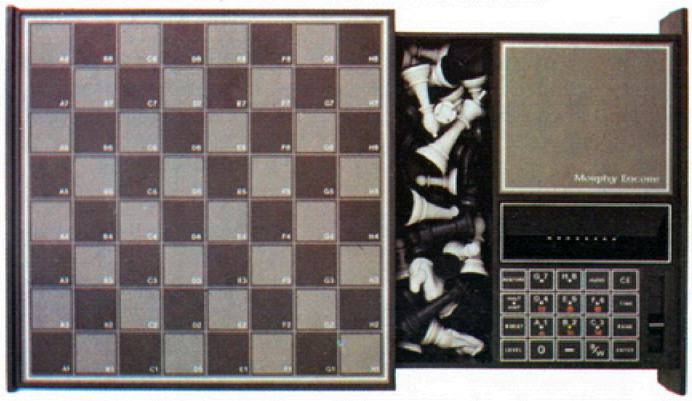
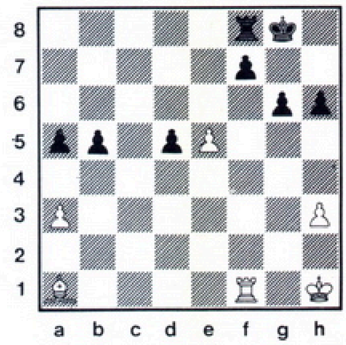




diagramma 2



L'avere dato un pezzo per tre pedoni e l'essere giunto a questo finale potrebbe essere imputabile ad un calcolo del nero basato sul fatto che, salvo rare eccezioni, i finali di torre + alfiere contro torre sono generalmente patti; i pedoni del bianco possono essere tutti cambiati con altrettanti pedoni del nero e inoltre il nero minaccia la promozione di due pedoni non direttamente collegati (d e b) il cui controllo da parte del bianco comporta non pochi problemi: i tre pedoni in più del nero hanno il loro peso.
37) Tf1-d1; Tf8-c8
38) Rh1-g2?!; Tc8-c2
39) Rg2-f3; Tc2-a2
Ora il pedone a3 è perso ed il bianco non può neanche rivalersi sul pedone d5 a causa dell'alfiere a1 che resterebbe indifeso.
I due pedoni a5 e b5 saranno quindi determinanti per la vittoria del nero.
40) Aa1-e3?! Forse era meglio giocare
40) Aa1-d4 40) ... Ta2xa3
41) Td1-d3; b5-b4
42) Td3xd5; Ta3xc3
43) Rf3-e4; Tc3-c4+
Ancora una volta vediamo però una certa tendenza a perdere tempi preziosi in finale. È strano come queste macchine tendano all'imprecisione proprio nella fase della partita, più strattamente logica: 43) ... a5-a4 era la mossa da giocare!!
44) Re3-d3; Tc4-c3+
45) Rd3-d2; a5-a4
46) Td5-d4; Tc-b3
47) Td4-d8+; Rg8-g7
48) h3-h4; a4-a3
49) Rd2-c1; Tb3-c3?
un'altra mossa senza senso. Corretta sarebbe stata la mossa 49) ...a3-a2
50) Rc1-b1; Tc3-e3
51) Td8-d4; b4-b3
52) Td4-d1; Te3-e4
53) e5-e6; f7xe6
54) Td1-d7+; Rg7-f6
55) Tc8-c7; Te4-e1+
56) Tc7-c1; a3-a2+
57) Rb1-b2; Te1xc1
58) Rb2xC1; a2-a1 = D

Completa la tua raccolta. Ordina gli arretrati prima che si esauriscano a Pergioco, inviando 5000 lire (anche in francobolli) per ogni numero. Ti saranno inviati subito per raccomandata.



☐ **Ottobre 1980 -**
- Il dilettevole Giuoco dell'Oca
- Tognoli: la lippa e le carte
- Carta e matita per chi bigia
- L'Esercito italiano nel 1940



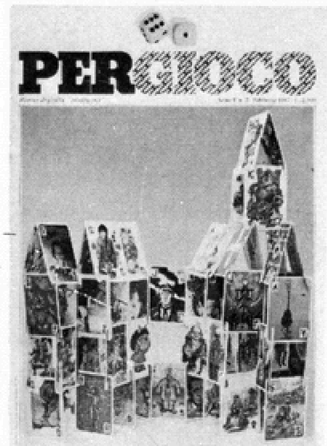
☐ **Novembre 1980**
- Gli scacchi a Marostica
- Andrea Palladio illustratore di wargame
- Il Chaturanga
- Rinascere: un gioco tibetano



☐ **Dicembre 1980**
- Tombola & C.
- Il bridge
- Viaggio nel mondo del Fantasy (1)
- Go: un inedito di Kawabata



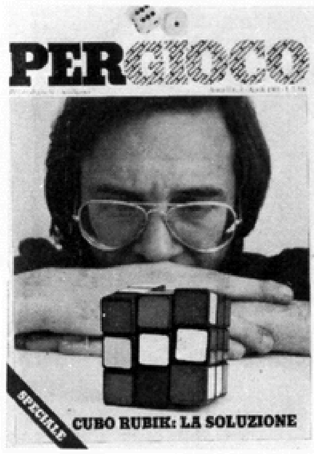
☐ **Gennaio 1981**
- Varsavia: carta e matita per un conflitto in Polonia
- Viaggio nel mondo del Fantasy (2)
- Main Congkak, gioco malese



☐ **Febbraio 1981**
- Giocare a Carnevale
- Polonia '81: mappa, pedine e regole per un boardgame
- Neutron, gioiello inglese



☐ **Marzo 1981**
- Inserto speciale dedicato ai Puzzles
- Il Quadrangolo
- Il Gioco dell'Astronomia
- Gioco e Azzardo/1: la Roulette



☐ **Aprile 1981 -**
- Cubo Rubik: la soluzione (1)
- I rebus e gli indovinelli di Leonardo da Vinci
- Seega e Senat: i giochi del Faraone
- Cerchi i Cerchi



☐ **Maggio 1981 —**
- Cubo Rubik: la soluzione (2)
- Il tesoro di Masquerade
- Il gioco dei Referendum: mappa, pedine e regole
- Sua maestà il Tangram



☐ **Giugno 1981**
- Inserto speciale sugli elettronici
- Le regole ufficiali del Backgammon
- I rompicapo dell'estate
- Lirica e gioco



☐ **Luglio 1981**
- P2: il gioco della Massoneria. Mappa, pedine e regole
- Giovanni dalle Bande nere: un boardgame in regalo
- Le parole di Zoroastro



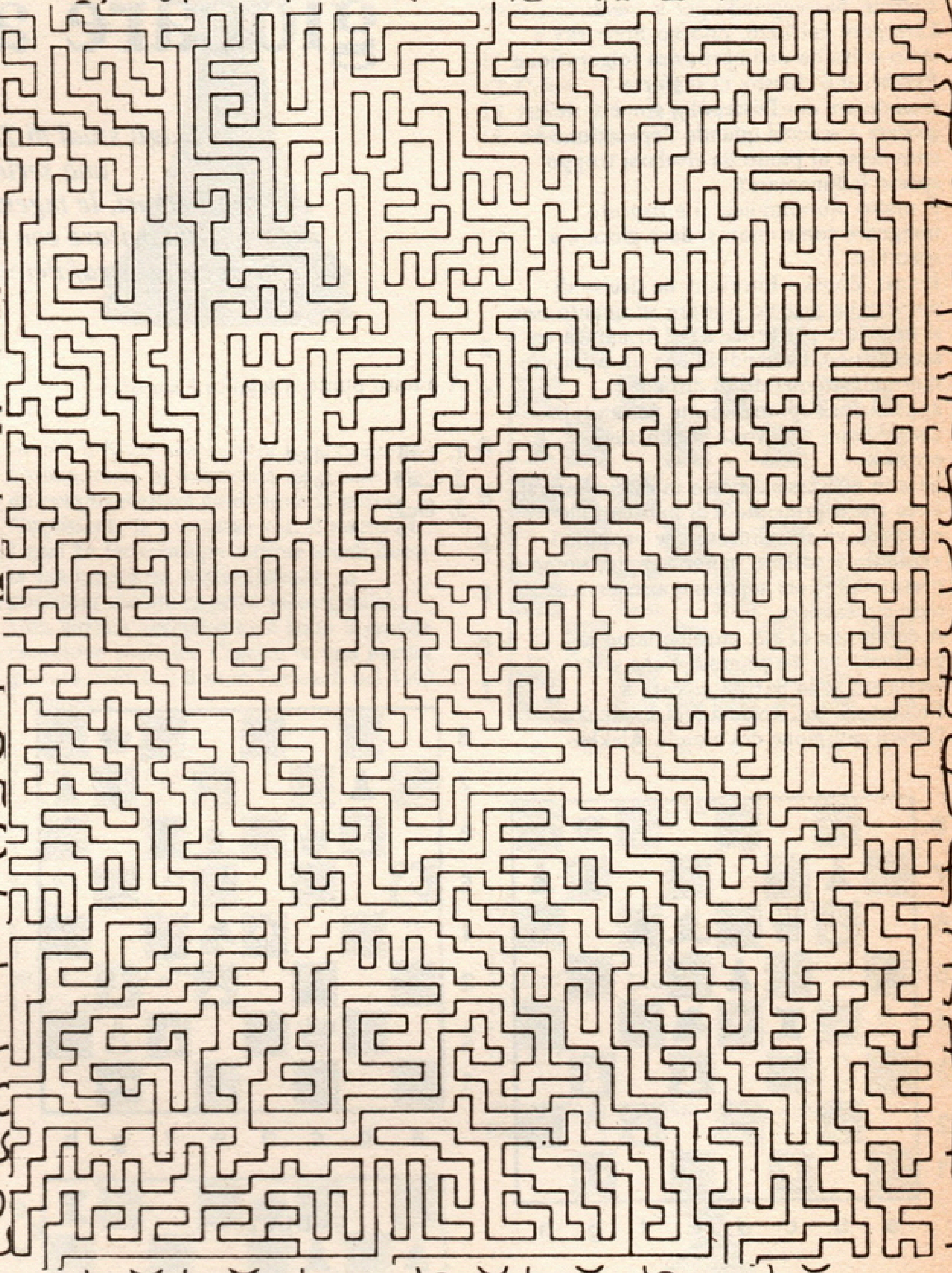
☐ **Agosto 1981**
- I giochi sulla sabbia
- Il Mancala
- Il grande gioco del Kung-fu



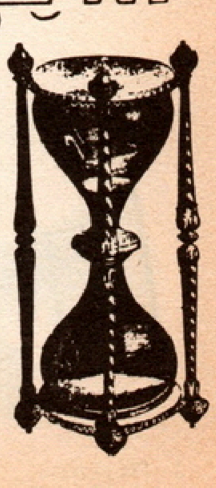
☐ **Settembre 1981**
- I giochi e gli sponsor
- Cruciverba e dintorni
- L'azzardo e le probabilità
- Backgammon a Montecarlo

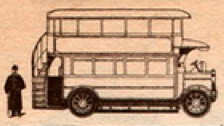
PERGIOCO

Al contrario degli usuali labirinti qui si tratta di seguire una linea nera e cercare di perdersi (nel labirinto) trovando l'unico modo per non uscirne

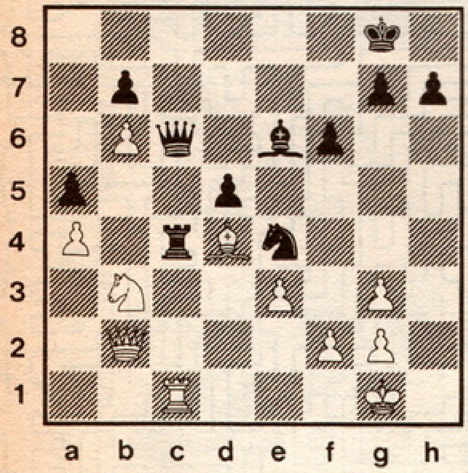


DA GIO CA RE

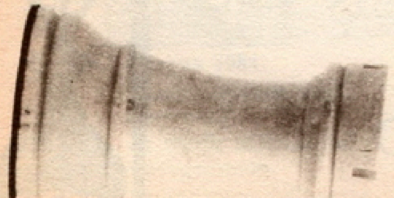




Eugene A. Znosko-Borovsky è uno scacchista sovietico naturalizzato cittadino francese dopo la rivoluzione d'ottobre che ha giocato alcune partite di notevole interesse contro i grandi dell'inizio del secolo (vedi Capablanca, Rubinstein ecc.) e che, però, è noto più come attento analizzatore di partite piuttosto che come giocatore.
Ebbene, passeggiando per le vie di Liverpool nel 1926, Znosko-Borovsky è stato colto da un'improvvisa folgorazione.
Perché, si è chiesto, ci si sforza d'insegnare ai «Discepoli» come si deve giocare a scacchi quando l'operazione è complessa al punto da rivelarsi troppo spesso fallimentare?
È molto più semplice, si è risposto, insegnare come «non si deve giocare a scacchi».
E così, Znosko-Borovshy ha deciso di scrivere un piccolo trattato su quanto **non** si deve fare per brillare nel firmamento scacchistico, iniziandolo con un principio tanto giusto quanto di difficile applicazione (praticamente parlando).
Ossia: «non si devono commettere errori».
Se non può essere messo in discussione il fatto che il principio è di indiscutibile efficacia, va sottolineato che neppure i «grandi» scacchisti hanno saputo, sanno e presumibilmente sapranno attenerivicisi in ogni circostanza.
A comprova di ciò, consideriamo la posizione del diagramma 1 che si è verificata nella partita giocata a Folkestone tra Rosselli (col Bianco) e l'allora campione del mondo Alekhin.



DIA 1



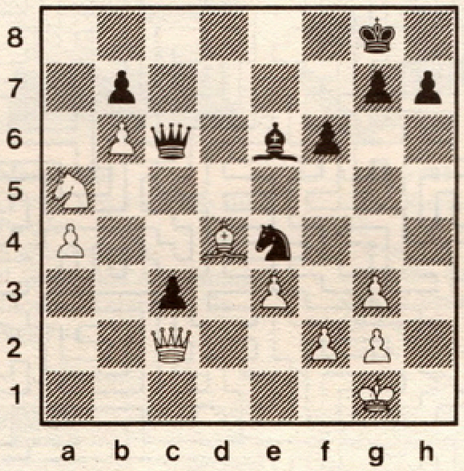
Scacchi

Come non si deve giocare a scacchi

Dagli studi di Znosko-Borowsky una serie di spunti sugli errori, le ingenuità e le disattenzioni da evitare con la massima cura. Un'antologia di strafalcioni da considerare "classici"

A questo punto il seguito è stato:

1. T:c4 d:c4
2. C:a5 c3?
3. Dc2?

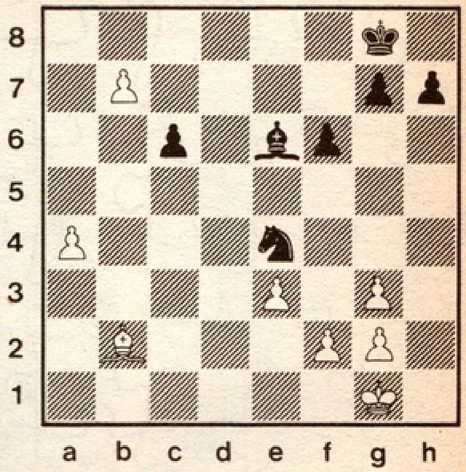


DIA 2

e l'allora campione del mondo non ha avuto certo da lamentarsi per l'evoluzione della posizione, visto che il pedone in meno è compensato dagli Alfieri di colore contrario. La partita si sarebbe risolta diversamente se il Bianco avesse colto l'occasione per catturare un secondo pedone col seguito:

3. C:c6 .c:b2
4. A:b2

perché il Nero non avrebbe potuto catturare il Cavallo con 4...b:c6 a causa di 5. b7 con promozione inevitabile del pedone (diagramma 3)



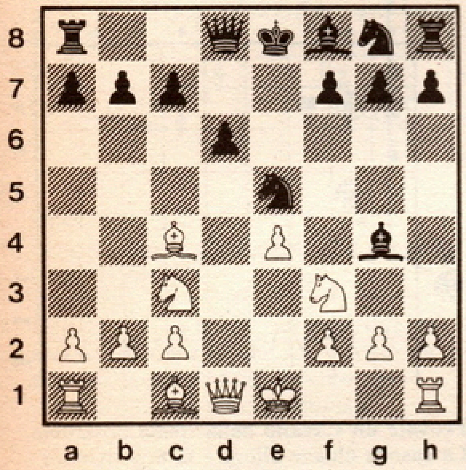
DIA 3

Passando ad errori più «banali» uno dei più famosi è quello che porta al matto di Légal (dal nome di chi lo attuò ufficialmente per primo nel 1702, ossia M. de Kermar, Sir de Légal, «maestro» di Philidor). Questo «matto» è noto anche come trappola di Blackburne, ovvero come trappola del maestro inglese che per



anni si premurò di battere tre o quattro avversari a sera sempre con lo stesso marchingegno.

1. e4 e5
2. Cf3 Cc6
3.Ac4 d6
4. d4 h6
5. Cc3 Ag4
6. d:e5 C:e5



DIA 4

A questo punto il Bianco gioca:

7. C:e5

«sacrificando» tranquillamente la Donna perché a

7... A:d1

segue:

8. A:f7+ Re7
9. Cd5 matto

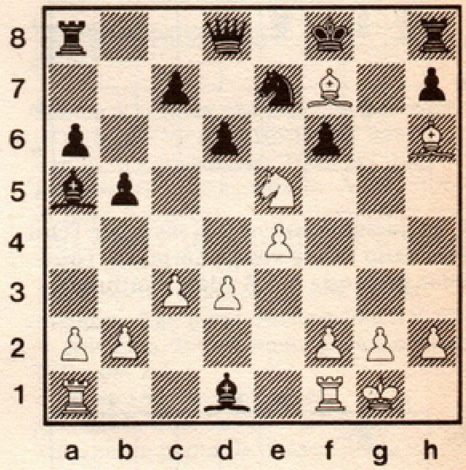


Se poi il Nero non accetta il sacrificio di Donna, resta in inferiorità materiale tale da compromettere comunque la partita. Nonostante la «vetusta» età, il matto di Legal ha fatto insigni vittime secoli dopo la sua comparsa (naturalmente, in posizioni variate rispetto all'originale). Una vittima «eccellente» è stato il grande campione sovietico Cigorin in una partita giocata contro il dottor Tarrasch nel 1893. Vediamola:

1. e4 e5
2. Cf3 Cc6
3. Ab5 a6
4. Aa4 Cf6
5. Cc3 Ab4
6. Cd5 Aa5
7. 0-0 b5
8. Ab3 d6
9. d3 Ag4
10. c3 Ce7?
11. C:e5!

Cigorin, che era troppo bravo per catturare la Donna «sacrificata» subendo come contropartita lo scacco matto in tre mosse o perdendo materiale determinante dato il livello dell'avversario, non ha potuto fare altro che constatare che la posizione era compromessa. Vediamo che cosa sarebbe successo se il sacrificio fosse stato accettato:

11. ... A:d1
12. C:f6+ g:f6
13. A:f7+ R:f8
14. Ah6 matto

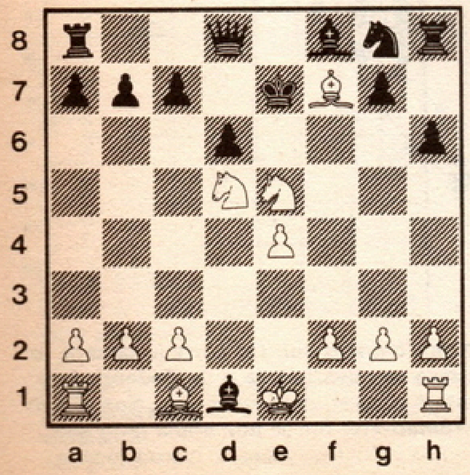


DIA 7

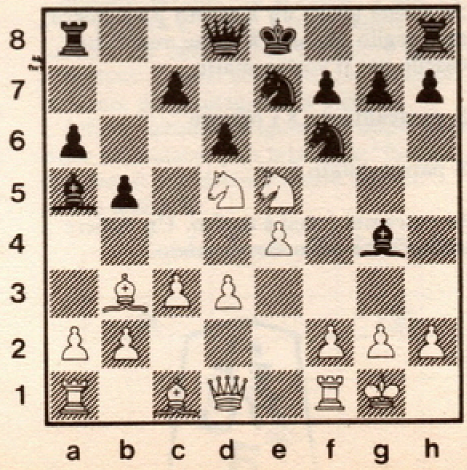
oppure:

12. ... Rf8
13. Ced7+ D:d7
14. C:d7+ Re8
15. T:d1 R:d7
16. A: f7

con vantaggio di due pedoni per il Bianco.

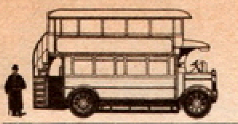


DIA 5



DIA 6





Shogi

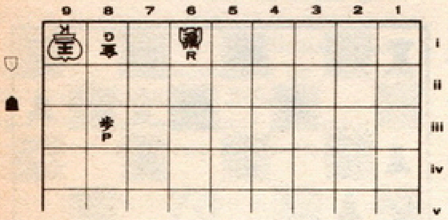
Arrivano i paracadutisti

La caratteristica "più rivoluzionaria" degli scacchi giapponesi consiste nel poter compiere attacchi calando improvvisamente pezzi esterni alla scacchiera

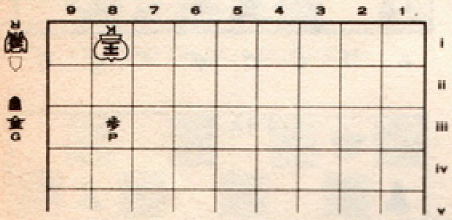
IV puntata

Ora che avete un'idea di come lavorano i pezzi, è il momento di spiegarvi una caratteristica rivoluzionaria dello Shogi, che non si trova in nessun'altra forma di scacchi. Si tratta della «calata» - una specie di attacco paracadutato.
Quando catturate un nemico, questi non è morto.
Diventa vostro e lo tenete a lato della scacchiera. Di quando in quando, invece di effettuare una mossa, voi paracadutate uno di questi pezzi catturati in qualsiasi casella libera della scacchiera. Questo pezzo ora punta verso il nemico, é un vostro pezzo e lavora per voi.

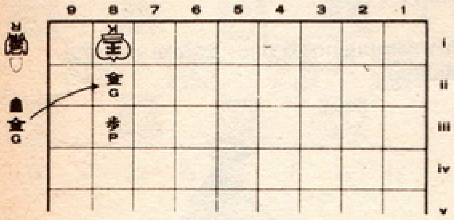
Prima qualche esempio di come si usano questi pezzi in pratica.



1. In questa posizione Voi mangiate l'Oro avversario con la vostra Torre. La Torre viene promossa e il Re deve ricatturare



2. L'Oro è ora vostro, come vi mostriamo a lato della scacchiera. La Torre è avversaria.

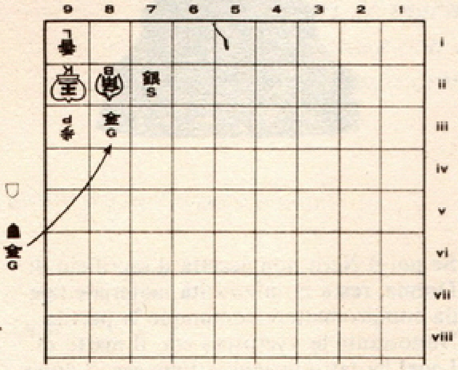


3. Tocca a voi muovere, dopo che il Re avversario ha catturato la Torre. Invece di muovere un pezzo sulla scacchiera, voi "paracadutate" l'Oro prigioniero di fronte al Re avversario, dove è protetto dal Pedone. È matto e l'avversario non ha la possibilità di usare la sua Torre prigioniera.

Per iscritto: R-8 i (promozione)

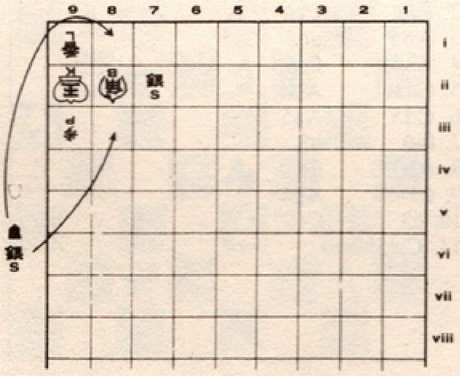
K-stessa

G-paracadutato 8 ii (matto)



Voi avete un Oro prigioniero. Forse l'avete tenuto da parte aspettando il momento buono. È venuto ora, e potete dare matto.

G paracadutato 8 iii (matto)



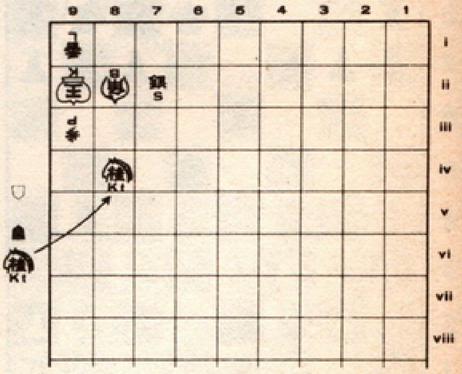
Se aveste avuto un Argento prigioniero, era meglio ancora. Avreste avuto due caselle per il vostro matto.

S paracadutato 8 i oppure

S paracadutato 8 iii

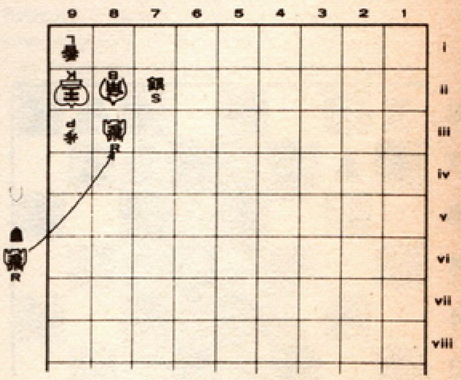
In entrambi i casi è deciso. Un Alfiere matterebbe nello stesso modo.





Provate un Cavallo nella stessa posizione. La casella chiave allora è la 8 iv. Notate che potete fare questo matto solo paracadutando uno di questi quattro pezzi: Oro, Argento, Alfiere, Cavallo. Non si può paracadutare un pezzo e subito promuoverlo, neanche se la cosa avviene oltre la linea di promozione.

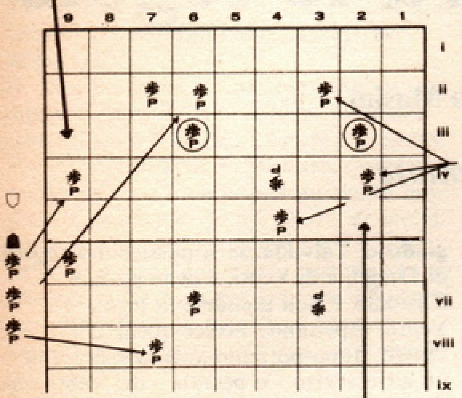




Non c'è matto qui. La Torre (e sarebbe lo stesso con una Lancia o un Pedone) deve essere paracadutata *come tale*. Non si può promuoverla finché non abbia fatto una mossa *sulla scacchiera*. E questa mossa, ovviamente deve essere fatta in parte o interamente oltre la linea di promozione.

Ci sono due restrizioi alla "calata" di Pedoni che dovete conoscere:

NON CONCESSO
C'e gia un vostro Pedone non promosso lungo la fila

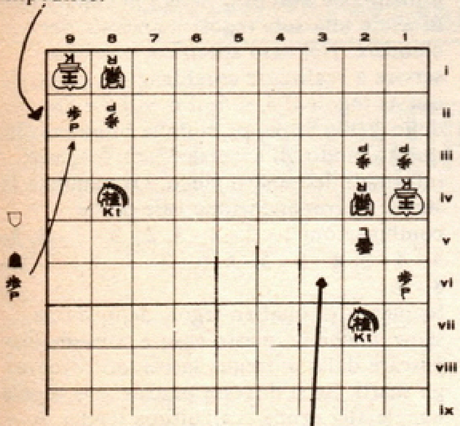


CONCESSO
Non ci sono vostri Pedoni non promossi lungo la fila.

Regola 1: Non potete paracadutare un secondo pedone in una fila dove ci sia già uno dei vostri Pedoni, a meno che quest'ultimo sia stato promosso.

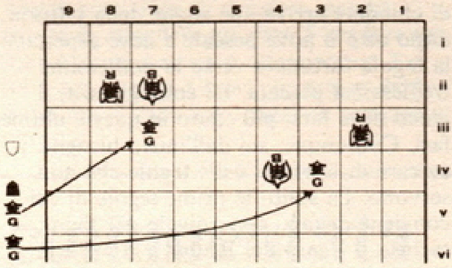


NON CONCESSO
Non potete paracadutare il Pedone prigioniero e dare subito matto (dovete paracadutarlo nel 9 iii e dare matto la mossa dopo - ma l'avversario probabilmente farà qualcosa per impedirlo.



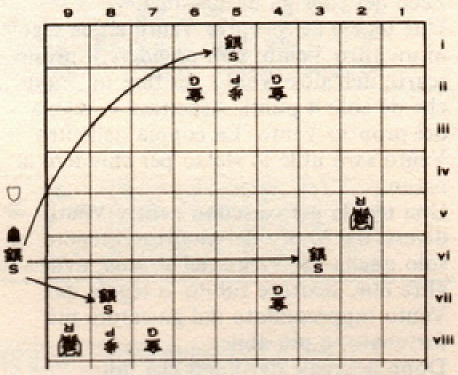
CONCESSO
Potete far salire il Pedone che è nel 1 vi e dare matto nel 1 v.

Regola 2: Non potete dare matto paracadutando un Pedone di fronte al Re avversario.
Ma potete dare matto facendo salire un Pedone che si trovi già sulla scacchiera.
Vi sono alcune altre restrizioni minori che difficilmente interessano i principianti.
Non dovete paracadutare un pezzo in modo che non possa più muoversi, cioè non dovete paracadutare un Pedone, o una Lancia nell'ultima riga, o un Cavallo nelle ultime due righe. La ragione è che essi non potrebbero fare le loro mosse normali e non possono essere promossi finché non abbiano fatto almeno una mossa come pezzi originali.
I "paracadutisti" sono una fonte costante di colpi Shogi, specialmente per gli Occidentali abituati agli schacchi.
Illustriamo qui alcuni importanti attacchi paracadutati, prescindendo da combinazioni di matto.

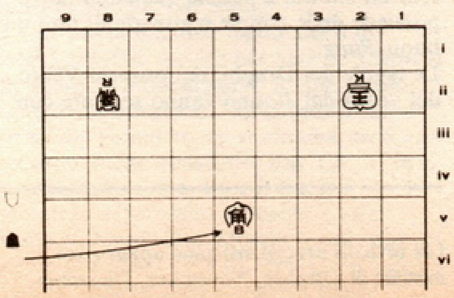


L'Oro minaccia la Torre e l'Alfiere se trovano vicini.

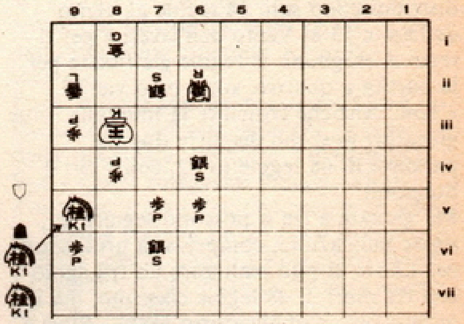




L'argento sovente "fa la forca" a due Oro, o ad un Oro e Torre. Come vedete nei suddetti tre casi, la Torre, oppure un Oro, è perduta. I pezzi attaccati non possono muovere per proteggersi a vicenda.
L'Alfiere, quando prigioniero dopo essere stato scambiato, può fare delle "forche" devastanti che devono essere sempre tenute d'occhio.



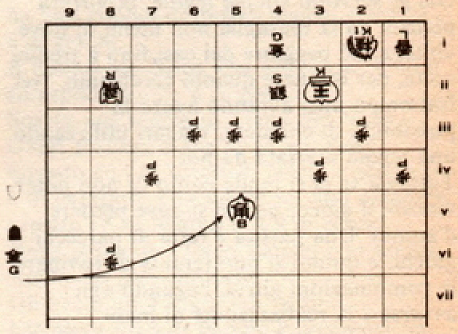
La forca dell'Alfiere: l'Alfiere è stato paracadutato nel 5 v (di solito la casella di condanna) dove dà scacco al Re e attacca la Torre nello stesso tempo. Quando lo scacco è evitato, egli mangia la Torre con la mossa successiva.



Gli esperti paracadutano l'Alfiere, non l'Oro.

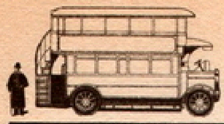
Questa è la forca che potrebbe succedere in un gioco vero. I principianti sono tentati di paracadutare l'Oro nel 2 ii, forzando il Re a mangiarlo. Allora il Re è in linea per la forca e il principiante ora paracaduta l'Alfiere nel 5 v: ha vinto una Torre contro un Oro.
Ma l'esperto giocatore fa una mossa migliore. Egli gioca direttamente Alfiere-5 v. Minaccia di dare matto paracadutando l'Oro nel 2 ii.
L'avversario deve difendersi (probabilmente facendo salire l'Argento nel 3 iii), e quindi la Torre è vinta contro niente, una transazione migliore.

Come negli scacchi, il Cavallo è grande nelle forche. C'è un detto: "Se avete due Cavalli prigionieri, non disperate mai", e infatti essi possono farvi uscire da posizioni che sembrano senza speranza.



Il primo cavallo viene paracadutato nel 9 v, dando scacco e spingendo il Re indietro nel 8 ii (se salisse nel 9 iv il secondo Cavallo gli darebbe matto dal 8 vi). Ora l'altro Cavallo viene paracadutato nel 7 iv, facendo la forca al Re ed alla Torre.

Gli articoli precedenti sono apparsi sui numeri di Ottobre, Novembre, Dicembre.



Strategia tra le tegole

di Sergio Masini

IV puntata

In due, gran parte della concentrazione richiesta per il mah jong classico va perduta. Il gioco diventa più che altro una forma di allenamento. Si può realizzare la muraglia completa e scambiarsi il ruolo di Vento dell'Est ad ogni gioco: in questo caso il Vento dell'avversario è Ovest. Si distribuiscono solo 14 tegole al Vento dell'Est e 13 al Vento dell'Ovest e per il resto si eseguono le regole già fissate per la partita a quattro: sono però vietati i *Chow*. Anziché costruire la muraglia i due giocatori possono disporre due file parallele di 68 tegole (o 72, con Fiori e Stagioni).
Per giocare a tre si possono seguire le stesse indicazioni, compresa la proibizione dei *Chow*; si può realizzare un triangolo con tre muri di 48 tegole ciascuno, ma in questo caso è obbligatorio usare i Fiori e le Stagioni, perché 136 non è divisibile per tre.
Nella partita a cinque, il quinto giocatore non prende parte al primo *Round*; poi sostituisce Est, che non gioca il secondo *Round*, e così di seguito Sud, Ovest e Nord. Di conseguenza si disputano cinque *rounds* anziché quattro.

Strategia di gioco

Un giocatore esperto riesce a capire sin da principio quale tipo di gioco è opportuno condurre; quali tegole gli servono e quali possono essere scartate senza eccessivi rimpianti. Questa tecnica si apprende assimilando alcuni principi strategici fondamentali.
Al primo sguardo, occorre contare il numero di coppie e di tegole in sequenza. Se abbiamo più di quattro coppie, abbiamo buone speranze di chiudere.
Bisogna, in sostanza, contare quante tegole ci occorrono, come minimo, per completare la nostra mano. Se ne occorrono più di cinque, le nostre speranze di chiudere sono assai scarse. Già se servono cinque tegole, occorrerà pescare dalla muraglia non meno di nove volte, e nel peggiore dei casi fino a tredici volte, per ottenere quanto cerchiamo. Nel frattempo altri avranno avuto la possibilità di chiudere, magari utilizzando una tegola scartata da noi.
Tuttavia se ci si rende conto di non poter vincere il gioco, non ci si deve perdere d'animo. Una partita è fatta di parecchi giochi, e quindi si può tentare di rovinare le combinazioni altrui, negando agli avversari la realizzazione di mani particolarmente fruttuose. Nel caso che vi sappiate condannati alla sconfitta, dunque, non scartate le tegole Numerali del 3, 4, 5 e 6, i Draghi, il Vento del *Round* e possibilmente anche le altre tegole di Venti. Questo vale soprattutto se usate il pagamento giapponese, in cui solo il vincitore viene pagato dagli altri giocatori; ma anche se usate il tipo di pagamento più diffuso, quello che consente la "compensazione" di punti tra i giocatori che non hanno vinto, conviene sacrificare la speranza di fare un Pung alla possibilità di danneggiare un concorrente.

In generale, chi ha la possibilità concreta di chiudere arriva alle soglie della vittoria dopo otto o nove pescate e deve aspettarsi la tegola fortunata verso la dodicesima - tredicesima pescata. Di conseguenza, il gioco deve farsi più cauto in queste ultime fasi. Comunque, sin dall'inizio bisogna cercare di liberarsi delle tegole che non servono. Di solito le prime tegole di cui conviene disfarsi sono quelle dei Venti, escluso il Vento del Round e il proprio Vento. A meno che non si stia cercando di comporre una mano con sole tegole Letterali e un unico tipo di tegole Numerali, scartare i Venti nelle prime fasi di gioco è utile, perché così gli avversari non fanno in tempo a pescarne uno o due dalla muraglia e a reclamare il Vento scartato per fare un *Pung* che darebbe diritto al raddoppio dei punti, se fatto con tegole del proprio Vento o del Vento del *Round*.
Possono verificarsi alcuni casi particolari. Ecco dei consigli di massima:
Due tegole del proprio Vento e due tegole di un altro Vento: non prendere il primo scarto dell'altro Vento per fare un *Pung* che dà solo 4 punti. Aspettare la tegola del proprio Vento. La coppia dell'altro Vento sarà utile lo stesso per chiudere la mano.
Una tegola per ciascuno dei tre Venti diversi dal Vento del giocatore: tenere solo quella del Vento del *Round*; delle altre due, scartare subito la tegola del Vento rappresentato dal giocatore più fortunato, o più abile.
Dopo le tegole dei Venti che non consentono raddoppi, è bene scartare gli 1 e i 9 delle tegole Numerali, perché sono meno adatti per i *Chow*. Tuttavia è bene scartarli subito, per evitare che possano essere utilizzati nella parte finale del gioco dagli avversari per fare una coppia che consenta di chiudere.
Da tutto questo si deduce facilmente che se certi 1 e 9 e certi Venti non sono scartati subito, è perché qualcuno ne possiede delle coppie e attende di fare un buon *Pung*.
Le tegole dei Draghi, del proprio Vento e del vento del *Round* vanno scartate con giudizio. Talvolta, se si possiedono coppie di Draghi e di Venti, è bene giocare d'astuzia, e non prendere la tegola del Vento, aspettando invece quella del Drago; dopo potremo ancora sperare in un altro scarto - o pescata - del Vento che ci interessa, senza mettere sull'avviso gli altri giocatori. Nelle fasi finali del gioco, poi, sarà bene non scartare più le tegole che possono dar diritto ad un raddoppio, anche se questo può voler dire rinunciare all'idea di chiudere. Se non altro, si bloccano i concorrenti.
Curiosità: secondo la tradizione cinese avere in mano un Drago di ciascun colore porta sfortuna, ma cercare di scartarli significa attirarsi guai ancora peggiori.
Vediamo ora che cosa fare con le altre tegole Numerali.
1, 4 e 7 nella mano: scartare per primo l'1 e poi il 4, perché il 7 potrebbe risolvere una situazione difficile (sequenza di 8 e di 9) del giocatore alla vostra destra.
2, 5 e 8 nella mano: scartare prima il 2 e poi l'8.
3,6 e 9 nella mano: precedenza al 9; poi scartare il 6. Il 3 potrebbe ancora una volta togliere le castagne dal fuoco al giocatore di destra impegolato con 1 - 2.
5 e 6, e 6 e 7, dello stesso seme: non è consigliabile fare due *Chow* con una simile combinazione pescando dagli scarti, a meno che non ci si ponga in condizione di avere una sola tegola mancante per chiudere. Nel caso specifico, possono servire a realizzare combinazioni con queste tegole il 4, il 5, il 6, e il 7 e l'8 dello stesso seme, presi dalla muraglia. In questo modo gli avversari non vengono informati del nostro gioco. Ovviamente la stessa raccomandazione vale per le combinazioni 1 - 2 - 2 - 3, 2 - 3 - 3 - 4, 3 - 4 - 4 - 5, 4 - 5 - 5 - 6, 6 - 7 - 7 - 8 e 7 - 8 - 8 - 9.
Sequenza di quattro tegole dello stesso seme: anche in questo caso è consigliabile pescare dalla muraglia lasciando perdere gli scarti. Se si dovesse pescare una tegola uguale alla prima o all'ultima tegola di questa sequenza, poi, si disporrebbe di un Chow completo e della coppia necessaria per chiudere.
Due tegole uguali e le due tegole successive (esempio: 6 - 6 - 7 - 8): non prendete una tegola scartata per fare il *Pung* esposto. Meglio scartare la tegola doppia e tenersi il *Chow* nascosto. È ovvio che se il *Pung* realizzato con la tegola di scarto ci pone nella condizione

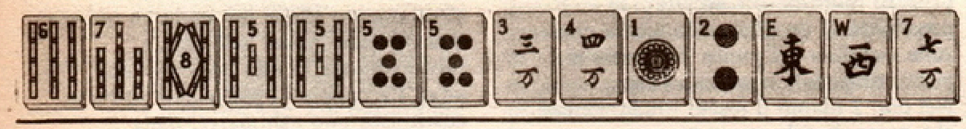
Gli articoli precedenti sono apparsi sui numeri di Ottobre, Novembre, Dicembre.

di aspettare una sola tegola per chiudere, allora conviene rinunciare alla precauzione di cui sopra. Ma solo in questo caso.
È sempre bene ricordarsi che nel mah jong entra anche un po' di fortuna. Tuttavia alcuni esempi di mani vicine alla chiusura ci potranno dare indicazioni interessanti.
A. Una mano ha tre combinazioni di tre tegole complete e una coppia. Le tegole restanti sono 5 cerchi, 3 cerchi e 1 cerchi. Per entrare in area di chiusura, dobbiamo scartarne una. Fino a quel momento non sono stati scartati nè il 2 nè il 5 di cerchi, ed una volta per ciascuno l'1 e il 4. Di solito si scarta l'1 di cerchi, aspettando un altro 4. Tuttavia anche scartare il 5 cerchi potrebbe trarre in inganno avversari troppo pedissequamente legati alla regola del 2-5-8.
B. Abbiamo tre combinazioni complete e 9 - 7 - 7 - 6 di un seme. Faremo dunque un *Pung* di 7 con un 7 scartato, poi scarteremo il 6 tenendoci il 9 per fare la coppia.
Proprio a causa della regola del 3 - 6 - 9, infatti, i 9 sono scartati più spesso.
C. Due combinazioni complete e 1 - 1 - 4 - 5 - 5 - 3 - 3, non necessariamente tutte dello stesso seme, tranne 4 - 5 - 5. Anzi, al posto di 1 - 1 e 3 - 3 possono anche esserci delle tegole Letterali. Possiamo fare un *Pung* con un 1, un 5 o un 3 scartati. Se lo scarto avversario è un 5, si sacrifica il 4.; ma se lo scarto è un 1 o un 3, è meglio a nostra volta scartare un 5, non il 4: in questo modo aumentiamo le nostre possibilità di chiudere, perché invece di attendere un altro 5 per fare un nuovo *Pung* possiamo attendere un 3 o un 6 per fare un *Chow*, che non ci darà punti ma ci darà una maggiore certezza di vittoria.

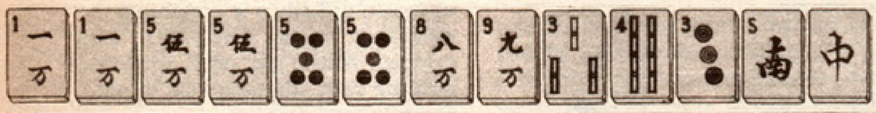
Una partita commentata

Est è Vento del Round. Le mani sono queste:

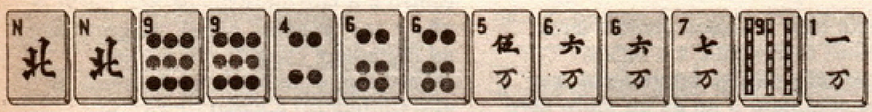
VENTO DELL'EST



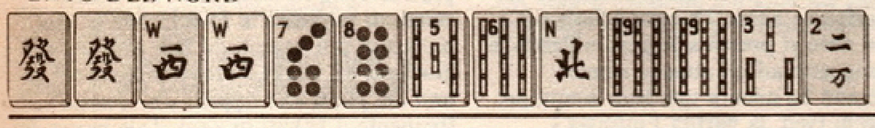
VENTO DEL SUD



VENTO DELL'OVEST



VENTO DEL NORD



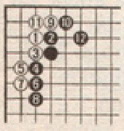
Esaminiamole, partendo da Est. Qui c'è già un *Chow* completo, 6 - 7 - 8 di Bambù. Conviene lasciarlo intatto. Ci sono due coppie, del 5 di bambù e del 5 di cerchi, che potranno servire per fare dei *Pung*.
Le combinazioni 3 - 4 di caratteri e 1 - 2 di cerchi potranno servire per dei *Chow*. Se realizzeremo due *Chow* e un *Pung*, più una coppia, potremo chiudere. Di conseguenza, le tegole di Est, Ovest e 7 di caratteri non servono.
Mano di Sud. Ci sono due 1 di caratteri, due 5 di caratteri e due 5 di cerchi buoni tutti per dei *Pung*. Dall'8 - 9 di caratteri e dal 3 - 4 di bambù potrebbero nascere dei *Chow*. Se dovessimo prendere una tegola del 4 di caratteri, potremmo fare un *Chow* col 3 di cerchi e con uno dei due 5 di cerchi. L'altro 5 di cerchi può allora essere scartato. Anche la tegola del Sud e il Drago Rosso non sono necessari e possono essere scartati.
Mano di Ovest. Ci sono due tegole del Nord e due del 9 di cerchi.
Il 4 di cerchi e le due tegole del 6 di cerchi possono servire per fare un *Chow* o un *Pung*. Il 5 di caratteri, le due tegole del 6 di caratteri e il 7 di caratteri fanno un *Chow* completo, se si elimina un 6, ma possono anche consentire due *Chow*, se si raggruppano il 5 e il 6 e il 6 e il 7, beninteso aspettando le tegole giuste.
Mano di Nord. Due Draghi Verdi, due tegole di Ovest, 7 e 8 di cerchi, 5 e 6 di Bambù: queste ultime quattro tegole possono dar luogo a due *Chow*.
Esaminiamo ora l'andamento possibile di una giocata. Est deve scartare per primo una delle sue 14 tegole, senza pescare dalla muraglia.
Scarta il vento dell'Ovest, perché Est è il suo Vento e il 7 può sempre servire per un *Chow*. Toccherebbe ora a Sud, ma Nord, che ha due tegole di Ovest, annuncia *Pung* e prende la tegola scartata.
Pone le tre tegole del vento dell'Ovest, a faccia in su, sull'appoggio che sporge dalla sua stecca. Scarta il 2 di caratteri.
Sud e Ovest sono stati dunque saltati.
Tocca ancora ad Est, che prende lo scarto di Nord e realizza un 2 - 3 - 4 di caratteri. Espone questo nuovo *Chow* come Nord ha esposto il suo *Pung* di Venti, e scarta un 7 di caratteri.
Tocca a Sud. Anche lui realizza un *Chow* (7 - 8 - 9 di caratteri) con lo scarto del vicino. Espone il suo *Chow* e scarta il Drago Rosso.
Ovest prende una tegola della muraglia. È un 5 di cerchi, così Ovest può completare il *Chow* 4 - 5 - 6 di caratteri. Poiché non lo ha realizzato con uno scarto, non ha bisogno di esporlo come hanno fatto gli altri. Scarta un 9 di bambù.
Nord fa un altro *Pung* esposto con questo 9 di bambù e scarta un 3 di bambù.
Est pesca dalla muraglia. Trova un Drago Bianco, che scarta.
Anche Sud pesca dalla muraglia. Trova un 5 di caratteri che gli completa un *Pung* nascosto. Scarta una tegola di Vento del Sud.
Ovest pesca dalla muraglia. È un 8 di bambù, che non gli serve immediatamente. Tuttavia lo conserva e scarta un 1 di caratteri.
Sud annuncia *Pung* e scarta un 3 di cerchi, esponendo la sua combinazione. È il primo giocatore in condizione di chiudere. Gli basta un 2 o un 5 di bambù.
Pesca Ovest. È un 8 di bambù. Ora Ovest ha una coppia di questa tegola, e scarta i 6 di cerchi.
È buono per Nord, che annuncia "Chow" ed espone 6 - 7 - 8 di cerchi.
Scarta una tegola di Vento del Nord.
Ovest realizza a sua volta un *Pung* esposto con lo scarto di Nord, e scarta il 6 di caratteri. Ora anche lui può chiudere: aspetta l'8 di bambù o il 9 di cerchi.
Nord pesca un Drago Bianco e lo scarta.
Anche lui può chiudere.
Gli basta un 4 o un 7 di bambù.
Est pesca un 5 di bambù e completa un *Pung* nascosto. Scarta la sua tegola di Est.
A questo punto tutte le mani sono pronte a chiudere. È stato un giro abbastanza veloce. Di norma le mani sono un po' più sbilanciate. La ricchezza di combinazioni del molto onorevole gioco del mah jong è così grande che non può esistere una partita uguale ad un'altra.
L'unico elemento costante può essere costituito dal fascino di questo gioco, che unisce tanto sapientemente la fortuna e l'abilità, il calcolo e l'azzardo, e riserva continue sorprese ai suoi appassionati cultori.

Go

Territorio e influenza

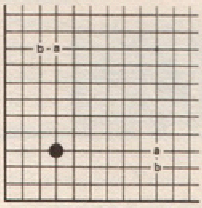
di Marvin Allen Wolfthal

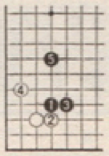
Nell'anno trascorso ho presentato le regole, alcune nozioni fondamentali di tesuji e di tsumego e un certo numero di partite commentate. Spero che i lettori che hanno seguito questa rubrica fin dall'inizio siano ormai in grado di fare una partita tecnicamente corretta.
È venuto il momento di riconoscere che le questioni di strategia che danno al Go il suo più autentico interesse sono state finora quasi del tutto, e inevitabilmente, trascurate. Cominciamo a porvi rimedio; se nel frattempo i lettori hanno potuto fare qualche decina di partite, troveranno da ora in poi molte risposte alle loro domande e molti stimoli alla riflessione e alla fantasia. Spero, insomma, che il Go comincerà a rivelare la sua vera natura. A chi, invece, non fosse riuscito a trovare avversari per esercitarsi, l'invito a scriverci. Cercheremo di mettervi in contatto con altri nella vostra zona. Sarà un primo passo verso un censimento del Go in Italia e quindi verso la formazione di circoli veri e propri.
Territorio/Influenza. Si tratta della grande dicotomia strategica del Go. Naturalmente l'essenza del gioco sta nel territorio; il problema sta nella necessità di decidere se prendere profitto territoriale immediato oppure se investire le proprie pietre in posizioni che (si spera) frutteranno guadagni maggiori in seguito, grazie alla loro influenza nelle lotte di mezzo-partita.
Questo problema viene posto in modo molto evidente all'inizio della partita. Consideriamo le possibili prime mosse nell'angolo, limitandoci ai tre punti più frequenti nel Go moderno: 3-3 (san - san), 4-4 (hoshi) e 3-4 (komoku). I primi due hanno in comune una posizione simmetrica rispetto all'angolo ma differiscono radicalmente nel loro significato strategico. Si potrebbe dire infatti che san - san e hoshi rappresentano, rispettivamente, proprio l'antitesi territorio - influenza.
Come dimostra il dia. 1, una mossa al punto 3-3 permette di afferrare un piccolo territorio nell'angolo perfino quando esiste già una pietra nemica in hoshi.



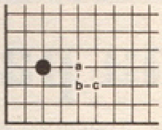
Dovrebbe essere evidente che il nero non può impedire al bianco di vivere nell'angolo (se nero in 3, bianco in 2 e la sequenza si riproduce simmetricamente). In compenso però il bianco si fa chiudere nell'angolo lasciando al nero un muro imponente con una grossa influenza sul centro e quindi con un notevole valore territoriale potenziale. La sequenza nel dia. 1 costituisce uno dei principali **joseki** che derivano dall'invasione («uchikomi») in san - san sotto una pietra in hoshi. Avremo in seguito molto da dire su queste «formule» codificate, i joseki appunto, ma per ora ci limiteremo a far notare che comportano spesso, come in questo caso, una divisione equa di profitto per uno e influenza per l'altro giocatore.
Il punto è che quando il nero gioca in hoshi, come nel dia. 1, egli dichiara il suo interesse per l'influenza esterna, sapendo benissimo di offrire al bianco la possibilità dell'invasione in san - san. Abbiamo già visto che il punto 4-4 è orientato verso il centro; aggiungiamo che in fase di apertura («fuseki») esso mira ad un'estensione lungo i lati nei punti «a» oppure «b» nel dia. 2.

Giusto al contrario, fare la prima mossa d'angolo in san - san significa prendere profitto immediato e accettare la possibilità di un attacco in hoshi, cioè sulla «spalla» del punto 3-3 (ossia al punto diagonale rispetto ad esso).
Nel dia. 3 diamo il joseki fondamentale che nasce da tale attacco.





In questo caso il bianco prederà circa dieci punti nell'angolo, e il futuro sviluppo della partita determinerà se rimarrà confinato o no da un muro nero esterno. Il gruppo nero limita il guadagno immediato del bianco comprimendolo in una posizione bassa. Quanto a forma il gruppo nero si presenta leggero e flessibile ma è soggetto ad un attacco nemico perché non ha ancora una base sicura per fare occhi (ved. la partita Fujisawa - Sakata nel numero di novembre).
In futuro esamineremo altri aspetti e varianti dei due joseki visti sopra; per ora è sufficiente capire che mosse in hoshi oppure in san - san portano con sé delle **conseguenze** e che non sono, come potrebbe a prima vista sembrare, delle pietre buttate lì a caso.
Guardiamo adesso il punto 3-4. Le possibilità strategiche ricchissime del komoku derivano in massima parte dalla sua specifica posizione asimmetrica rispetto all'angolo. Cerchiamo di spiegare perché. I due punti già studiati tendono a risolvere il problema dell'angolo (provvisoriamente) con una mossa sola. Ciò è reso possibile dal fatto che sono incroci delle terze (basso - territorio) e quarte (alto - influenza) linee. In altre parole, si può dire che con una pietra in san - san o hoshi una seconda mossa nell'angolo non è urgente nella primissima fase della partita. Qualcuno teorizza perfino che da questi due punti buone estensioni in zona non esistono neppure; meglio andare fino all'hoshi di lato oppure al punto inferiore («a» e «b» nel dia. 2).
Il komoku è invece l'incrocio della terza con la quarta linea (dia. 4). Mira quindi al profitto nell'angolo e all'influenza centrale, entrambi simultaneamente. (Nel caso che la distinzione fra terza e quarta linea non fosse ancora del tutto chiara, spieghiamo che una pietra in quarta linea, lontana dal bordo del Go - ban, lascia spazio ad un'invasione. Per questo la si considera spostata verso il centro. La terza linea, ovviamente, ha una presa molto più sicura sul territorio).



Dovrebbe essere evidente che lo sfruttamento ideale del komoku impone una seconda mossa nell'angolo (generalmente in uno dei punti «a», «b», «c»). La coppia di pietre così formata costituisce uno «shimari», ossia «chiusura» dell'angolo.
L'invasione dell'angolo risulta ora piuttosto difficile e le possibilità di espansione sui lati e nel centro sono evidenti. Anche qui, però, si possono indicare delle sfumature sul duplice versante territorio/influenza. Uno shimari formato con una pietra in «a» lascia più scoperto l'angolo e guarda più verso il centro e il lato sinistro che non quelli in «b» e «c» tendenti, questi, maggiormente ad ingrossare l'angolo e il profitto immediato; di nuovo una questione di alto (influenza) e basso (territorio).
Considerando il valore dello shimari, è più che comprensibile che l'avversario cerchi di impedire la formazione se non ha mosse più urgenti da fare altrove: egli giocherà un «kakari» (avvicinamento) in uno dei punti «a» oppure «b» (meno frequente il kakari in «c»). Tale mossa ha la funzione di ripartire territorio e influenza col komoku: è una situazione fatta su misura per la nascita di joseki e ne esistono a migliaia. Infatti i joseki che derivano dal komoku sono più numerosi del totale di quelli derivati da tutti gli altri punti presi insieme. Non è senza interesse notare che l'intero primo volume (265 pagine) del monumentale **Dictionary of Basic Joseki** di Ishida Yoshio (Ishi Press, Tokyo, 3 volumi) è dedicato alle varianti del kakari basso («b» nel dia. 4) contro una pietra in komoku. Sottolineiamo ancora una volta che la scelta di un kakari alto («a») oppure basso («b») è anch'essa una scelta fra influenza e territorio.
(Nel prossimo numero: i joseki).

Othello

Invito al grand'Othello

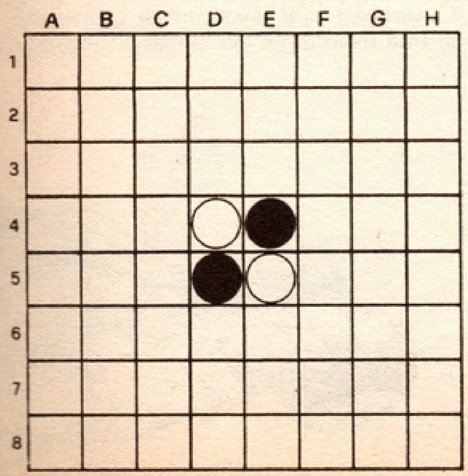
Regole facili, grande complessità di gioco, assenza di fortuna: da questo numero la rubrica curata dal neo campione italiano

di Pierandrea Morolli

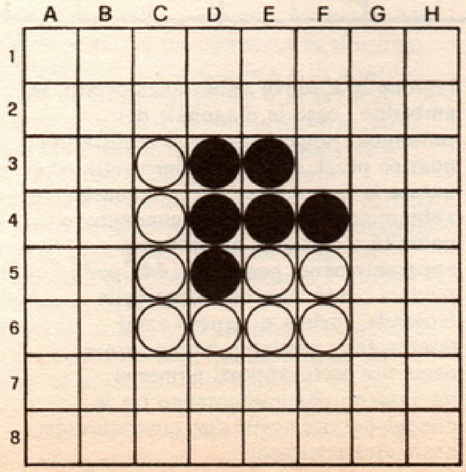
Sono ormai quattro anni che gioco a Othello. Spesso mi sono chiesto il perché questo gioco, dopo tanto tempo, mi appassioni ancora. Conosco altri giochi, con la scacchiera e non, ma credo che nessuno possieda tutte le caratteristiche vincenti di Othello.
Per cominciare, la fortuna non conta nulla, e questo rende la partita più rispondende alle esigenze di coloro che danno importanza alla componente logica. Non manca, tuttavia, la suspence, perché, fino all'ultimo, un solo sbaglio può compromettere l'intera partita.
Coloro che provano un certo gusto nel mangiare pezzi all'avversario, specialmente i bambini, ma non solo, qui possono sfogarsi a piacimento. Inoltre il tempo richiesto è molto breve rispetto a giochi, pure belli, ma che, col passare del tempo, stancano.
Si tratta di un gioco di origine giapponese, nato intorno al 1970, logicamente oggi molto diffuso in patria, parecchio negli Usa, discretamente nei paesi occidentali in genere. Il Giappone è qui come come la Russia negli scacchi: su cinque mondiali è stato quattro volte primo e una secondo (nell'80) dietro gli Usa, che in genere si piazzano al posto d'onore. In Italia molte persone conoscono Othello, alcuni hanno preso parte nel passato a tornei anche a livello internazionale, ma non si può certo dire che Othello sia tanto diffuso. Obiettivo iniziale di questa rubrica è far conoscere questo gioco valido, divertente e accessibile a tutti.
Le regole sono estremamente facili: si gioca su una scacchiera 8x8 di colore qualsiasi, con pedine bicolori, in genere bianco-nere. Scopo è mangiare pedine all'avversàrio ed averne più di lui alla fine. Si parte dalla posizione di fig. 1 Inizia il nero.
Come si «mangia»? Si pone sul tavoliere una pedina girata dalla parte del proprio colore in modo da imprigionare, quando possibile, una o più pedine avversarie (o meglio, girate dalla parte del colore avverso) tra l'ultima arrivata e le altre del proprio colore già in gioco, sia in riga che in colonna e in diagonale, anche contemporaneamente. A questo punto non si toglie né si sposta nulla, solo si girano le pedine catturate facendole diventare proprie. Poi l'avversario fa lo stesso e via così fino a che si riempie tutta la scacchiera.
A questo punto si conta: chi ha più pedine vince.
Si può «passare»? Sì, ma se, e solo se, non vi è alcun modo di imprigionare alcuna pedina avversaria, essendo legali solo le mosse che girano almeno una pedina. Se entrambi «passano» la partita finisce (anche se ci sono caselle libere) e si conta come al solito. Se un giocatore — caso molto raro — mangia tutte le pedine dell'avversario la partita termina. Il punteggio, a discrezione dei giocatori, è 64 a 0, oppure il numero di pedine in quel momento presenti a 0.
Per chi inizia ora a giocare o ha da poco iniziato, un paio di consigli (tengo a precisare che si tratta di tattica e non di regole). Cercate di mettere le pedine sui bordi; infatti è più difficile catturare una pedina sul bordo che non nel mezzo. Giocando ve ne renderete conto. Cercate ancor più di mettere le pedine negli angoli. Se non mi credete provate a lasciarci andare l'avversario e capirete l'importanza di queste caselle nel gioco. La pedina nell'angolo, infatti, non si mangia più. Impedite per quanto possibile all'avversario di prendere buone posizioni, evitando di porre pedine nelle caselle adiacenti ad esse.
Se volete vincere guardate bene dove mettete le pedine nuove, invece di contare quante ne mangiate. Ho notato nei principianti la tendenza a mangiare quante più pedine possibile ad ogni mossa. Il mio consiglio è di privilegiare la posizione sulla quantità. In ogni caso sforzatevi ogni volta di immaginare cosa potrà fare l'avversario con la situazione che vi lasciate alle spalle. Questo è l'unico suggerimento che vale in qualsiasi gioco o sport tra due persone o due squadre.
A coloro che hanno letto sul numero di novembre di Pergioco i diagrammi della finale del campionato italiano 1981, o che mi hanno visto giocare, ricordo che non sempre il mio modo di giocare rispecchia quanto ho scritto e scriverò su questa rubrica, poiché in effetti mi capita di vincere partite cedendo angoli; anche se il più delle volte questo non è necessario, a volte questo comportamento è analogo al sacrificio di un pezzo a scacchi. Non vorrei che ciò apparisse come una contraddizione vistosa tra ciò che consiglio e ciò che faccio. Per il principiante si consiglia infatti sempre la scelta meno rischiosa. Ricordate sempre che ci sono regole più o meno generali, ma mai tassative.

I problemi del mese

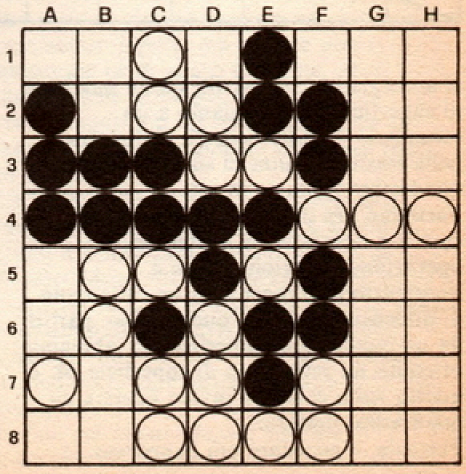
Per coloro che sono già abili nel gioco propongo due facili problemi. Nel primo il bianco vince in due mosse. Nel secondo il nero, in due mosse, prende l'angolo A8. Ovviamente — si intende — contro qualunque tentativo di opposizione dell'avversario. Le soluzioni saranno pubblicate sul prossimo numero.

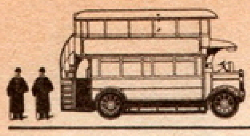


I



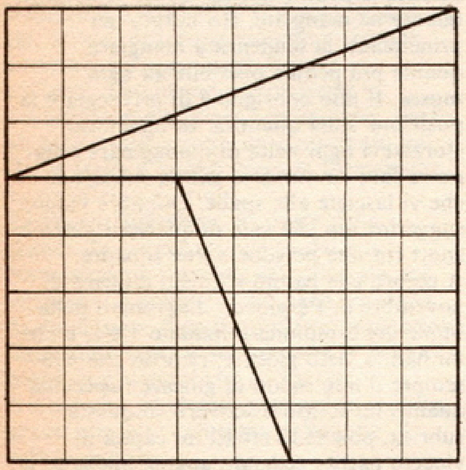
II





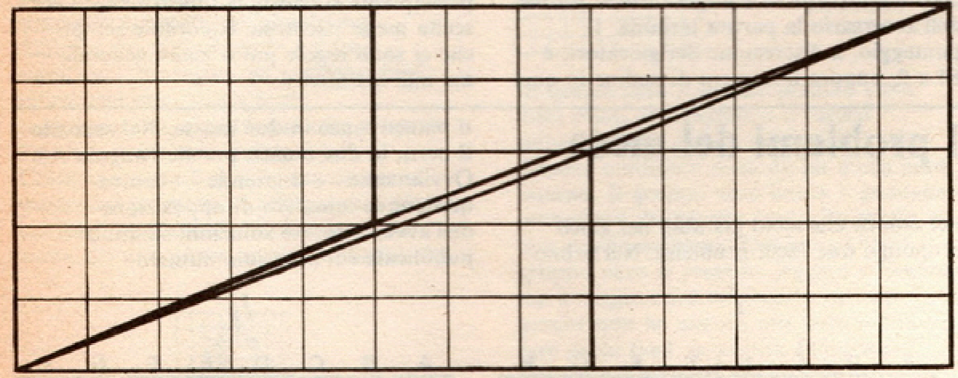
Il paradosso è in certo modo, uno dei sali della vita. Non faccio qui riferimento alla letteratura aforismatica o alle battute celebri (ci sarebbe da riempire una intera biblioteca), ma al paradosso che spesso compare nella matematica e il cui sdipanamento è affidato generalmente alla loca (definizioni imprecise, teoria della dimostrazione; ecc.).
Partiamo allora da un paradosso classico. È certo ben noto il paradosso del sezionamento (con relativa ricostruzione in altra disposizione) della scacchiera. Consideriamo una scacchiera di 8x8 case quadrate (la differenziazione in colore delle case non ci interessa) sezionata come nell'illustrazione.

Figura 1



Se ora riarrangiamo i quattro pezzi ottenuti dal sezionamento a formare il rettangolo di dimensioni 5x13 come illustrato qui di sèguito

Figura 2



ci accorgiamo che, partiti da un quadrato di superficie 64, giungiamo a un rettangolo di superficie 65. Fatto strano, nella trasformazione ci siamo «presi» un quadratino unitario in più.
Partiamo ora da un quadrato di 5x5 caselle e ripetiamo la medesima operazione di sezionamento e ricostruzione giungendo a un rettangolo di dimensioni 3x8. In questo caso, partiti da un quadrato di superficie 25, abbiamo ottenuto un rettangolo di superficie 24. E questa volta ci siamo invece «persi» un quadratino unitario.
Tuttavia, a guardare più dappresso, la ragione la si scova abbastanza presto: in ambedue i casi, la diagonale del rettangolo lungo la quale si accostano i quattro pezzi, non è una linea retta ed è questa la ragione per cui in un caso abbiamo apparentemente guadagnato un'unità e nell'altro ne abbiamo apparentemente persa una. Ma per rendere conto rigorosamente delle faccenda, foriera di aspetti assai interessanti, possiamo cominciare a osservare certi rapporti numerici interessanti che intercorrono tra le dimensioni dei nostri due quadrati e dei nostri due rettangoli:

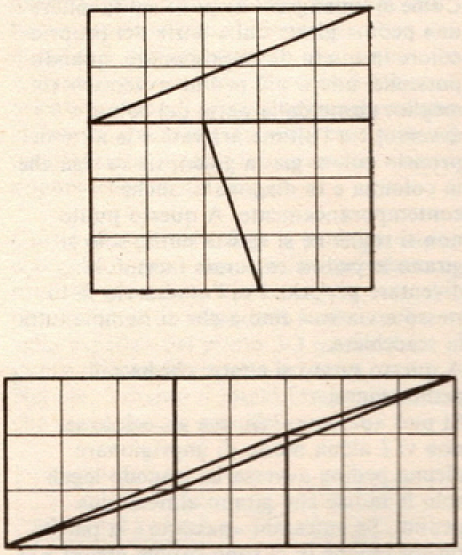
Matematici

Un paradosso col buco

Toh, chi si rivede: la serie di Fibonacci

di Raffaele Rinaldi

Figura 3



$2 + 3 = 5 \qquad 3(3 + 5) = 24 = 5^2 - 1$
$3 + 5 = 8 \qquad 5(5 + 8) = 65 = 8^2 - 1$

Se si tenta di dimostrare il paradosso impiegando una scacchiera quadrata di lato maggiore di 8, si troverà che il quadrato successivo che soddisfa alle condizioni dette ha una superficie di 169, cioè è di dimensioni 13x13; mentre il successivo ancora sarà di dimensioni 21x21. Così per questi due quadrati, sezionati poi in rettangoli, avremo:

$5 + 8 = 13 \qquad 8(8 + 13) = 168 = 13^2 - 1$
$8 + 13 = 21 \qquad 13(13 + 21) = 442 = 21^2 + 1$

Per induzione (sempre da prendere con le molle, come si sa) ci si aspetterà dunque che il paradosso del sezionamento e relativa ricostruzione valga sempre per quadrati i cui lati si succedono come i seguenti numeri:

5, 8, 13, 21, 34, 55, ...

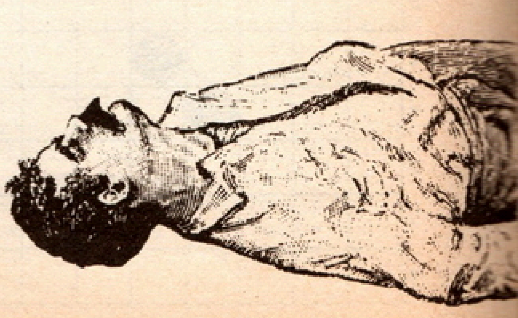
Il che è veramente quello che accade: quei numeri sono infatti altrettanti elementi della serie di Fibonacci

1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, ...

in cui ciascun termine (dopo il secondo) è la somma dei due termini che lo precedono. Esprimendosi in termini più completi e compatti, si ha

$$a_1 = a_2 = 1; \quad a_n = a_{n-1} + a_{n-2} \quad (n + 2)$$

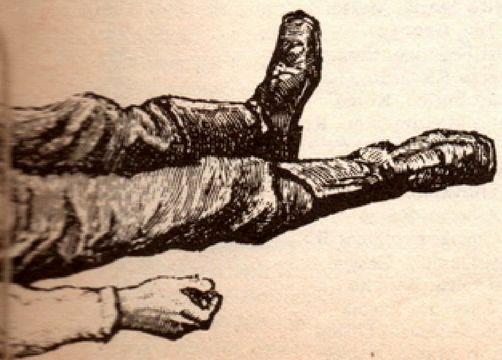
La serie deriva il suo nome da Leonardo di Pisa figlio di un tale Bonacci (filius



Bonacci) che per primo, studiando la riproduzione dei conigli e volendola stimare nel tempo, si imbattè nella serie intorno al 1202. Ma talune relazioni notevoli tra i termini della serie sono più tarde, e la relazione data sopra appare, in testimonianza scritta, solo quattrocento anni più tardi; mentre passeranno altri duecento anni circa prima che il nostro paradosso faccia la sua comparsa (in un testo tedesco del 1868).
Il paradosso dipende infatti da una proprietà della serie di Fibonacci secondo la quale vale l'identità

$$a_{n-2} \cdot a_n = a^2_{n-1} - (-1)^n$$

in cui a_{n-2}, $_{n-1}$ e a_n sono tre termini successivi della serie.
Sul nostro paradosso abbiamo visto l'applicazione di questa identità in particolare per i casi di $\tilde{n} = 6, 7, 8$ e 9.
La dimostrazione del caso generale (per $n > 2$, naturalmente) non è complessa e, speranzoso di risposte, la lascio a voi.
A questo scopo, per chiarezza, si tratta di dimostrare il seguente teorema:
Nella serie di Fibonacci, il prodotto del (n-1)-esimo e del (n+1)-esimo termine è uguale al quadrato dell'n-esimo termine alternativamente aumentato o diminuito di una costante k che dipende solo dai valori di a_1 *e di* a_2.
Per concludere, vi propongo un problema abbastanza complesso e che fece furore intorno al 1926, ma che forse pochi conoscono. Cinque uomini e una scimmia si trovano, per casi vari (naufragio o altro), su un'isola deserta e, per procurarsi cibo a sufficienza, raccolgono una certa quantità di noci di cocco, le ammucchiano e decidono di dividersele il giorno dopo. Tuttavia durante la notte, temendo liti successive, ciascuno dei cinque uomini, a turno e furtivamente, si reca al mucchio e lo divide: la divisione dà cinque mucchi con ugual numero di noci e l'avanzo di una noce. Il nostro uomo si prende il suo quinto e lo nasconde, dà la noce residua alla scimmia e rimette insieme il restante. Ciò accade nello stesso modo, come abbiamo detto, per tutti e cinque gli uomini. Giunto il mattino, i cinque si recano al mucchio, lo dividono per cinque e resta ancora una noce che viene data alla scimmia mentre ciascuno si prende la sua parte. Quante erano le noci del mucchio iniziale?



Abbasso i tecnicismi

di Francesco Pellegrini

Master Mind, anno di grazia 1982, anno di transizione verso i mondiali che si svolgeranno a Roma nel 1983. Questa è sicuramente una grossa notizia per tutti gli appassionati italiani del gioco dei piolini colorati che, nuovamente «bastonati» a Luxor da Jhon Searjeant hanno la possibilità di rifarsi a breve scadenza giocando in casa. Solo che certi appuntamenti vanno preparati con cura, bisogna riflettere sul passato a capire cosa ha funzionato e cosa invece è stato sbagliato nel nostro modo di giocare. A mio avviso abbiamo confuso, e neppur tanto inconsciamente, il master mind con gli scacchi;abbiamo cioè ridotto un gioco che è bellissimo perché vive sulla spontaneità a fredda espressione di calcoli di probabilità, togliendogli tutto il fascino magico che deriva dall'immediatezza e dal capovolgimento delle situazioni.
Quel gruppo di entusiasti pionieri che ha incominciato a percorrere la prateria multicolore della tavolozza del Master Mind, partito col piede giusto ha via via esasperato il tecnicismo, ed il sottoscritto ne è uno dei principali responsabili avendo portato allo spasimo l'esperienza del carta e matita e avendo teorizzato che tra le varie vie era sempre consigliabile seguirne una sola. Invece no, già al campionato italiano si era visto che i risultati vengono quando la massa dei giocatori affronta senza troppi patemi la sfida e si muove sempre più liberamente, sempre più a suo agio da una fila all'altra. Viene da sorridere se si pensa ai primi tornei di Master Mind, quando si giocava sull'Original e si vincevano i campionati regionali chiudendo le due manches in 10 tentativi.
Oggi, forse, dieci tentativi non bastano più nemmeno a garantire il passaggio di turno in un torneo giocato sul Super. Ma noi imperterriti incolpavamo la sfortuna, accusavamo la dea bendata o di girarci le spalle al momento giusto o di favorire sfacciatamente il nostro avversario. Non capivamo che invece se la tecnica va salvaguardata quello che diventa essenziale per andare avanti è non perdere il gusto del gioco, ed invece lo perdevamo perché ogni gioco ha i suoi tempi da rispettare, ed il Master Mind è il gioco dell'immediatezza.
Pensate un po', ai campionati del mondo si è giocato sul New Master Mind nel termine di cinque minuti, e noi eravamo ancora ancorati alle qualificazioni regionali dove potevamo disporre di ben 20' per ogni singola manches. Certo, forse con tutto quel tempo a disposizione si riusciva ad eliminare in parte la «sfortuna» e alla lunga emergevano i cosiddetti tecnocrati del piolino, ma proprio questi tecnocrati o erano dei ne ofiti entusiasti e organizzavano tornei su tornei, e l'esempio dell'amico Zama è caratteristico, ma erano ben pochi, oppure si limitavano a studiare e studiare le possibili soluzioni arrivando magari all'eccesso di zelo di controllare l'esattezza della risposta anche se il tempo stringeva e stava inesorabilmente scadendo.
Felician, l'amico Leonardo di Trieste, ottimo tecnico e grosso giocatore ha praticamente buttato via le sue possibilità di conquistare il titolo italiano proprio perché invece di premere il pulsante ha voluto controllare l'esattezza della risposta. Ma a cosa gli serviva controllare l'esattezza della risposta se poi non c'era il tempo materiale per correggerla? Si tratta quindi di mentalità, di una mentalità che dobbiamo cambiare da qui al campionato del mondo se vogliamo realmente prenderci la giusta rivincita all'appuntamento romano del prossimo anno. Proprio per questo sono perfettamente d'accordo con la scelta dell'Invicta, la casa del Master Mind, di superare la via dei campionati fatti attraverso la stampa e di potenziare invece la nascita di circoli e club dove la pratica quotidiana diventa realtà, dove il gioco ritorna gioco e dove finalmente il divertimento può esprimersi nelle sue forme più elementari.
E allora si tratta di organizzare tornei e gare non tanto per vincerli quanto per il piacere di giocare, fare tornei di palazzo, di quartiere, di città, farli magari in «quattro gatti», ma subito dopo vedrete che vi ritroverete in otto, sedici, trentadue. Certo, non dobbiamo perdere la voglia di vincere neppure se giochiamo con nostro nipote, ma vincere non è questione nè di vita o di morte, nè di chissà quale prestigio. Solo così, recuperando più il «sentimento» che la tecnica faremo veramente dei grossi passi in avanti.
Un'ultima annotazione per combattere i tecnicisti. Nei giorni scorsi si è svolto a Lugo il primo campionato italiano di Master Mind Attivo, giocando cioè senza combinazione, variandola di volta in volta a seconda dei tentativi del decifratore. Ebbene, ora che scrivo non so i risultati in quanto le gare devono ancora avvenire; ritengo però che il Master Mind attivo sia la fine del Master Mind, sia cioè il massimo di esasperazione tecnica, un

assurdo tentativo di trasformarci in tanti piccoli computer, perdendo quella che è la caratteristica fondamentale dell'essere umano, la fantasia. Se vogliamo uscire «dalla crisi» riprendiamo dunque in mano l'Original Master Mind, riprendiamo a giocare liberamente, anche se ci può sembrare «superato». L'esempio del calcio, sport di gloria nazionale ce lo dovrebbe insegnare in modo particolare: la tattica è ridotta allo spasimo, si gioca non per fare goals, ma per non prenderli, e ci si meraviglia quando due squadre come Inter e Roma riescono a segnarsi quattro goals nello spazio di dieci minuti, si dice che è bellissimo, che è così che si deve giocare, poi però si ricomincia da capo con gli 0-0 nelle coppe europee ci buttano regolarmente fuori a calci in faccia. Ci si è dimenticati che molti anni fa i derbies finivano anche 6-5 o 4-3 e la gente si divertiva, anche se magari aveva il magone perché la sua squadra aveva perso. Abbiamo discusso troppo dei cosidetti «piedi buoni» dimenticandoci in realtà lo spirito del gioco che è quello di far entrare la palla in porta. Non facciamo lo stesso errore col Master Mind; recuperiamo dunque la fantasia e la spontaneità e vedrete che andremo avanti, molto avanti.

Prima risposta al Torneo bis

Albani B. Tolentino	1/0	0/1	0/2	1/0	1/2
Albani M. Tolentino	1/2	1/1	0/1	0/2	1/0
Ballabio M. Novate M.	0/1	1/0	0/1	0/2	0/2
Balma C. Rivoli	1/1	0/3	1/2	0/2	0/3
Balma M. Torino	0/2	0/0	0/0	0/2	0/0
Banderali A. Genova	2/1	2/1	1/1	0/3	0/1
Barenghi A. Milano	0/1	0/0	0/2	1/0	0/1
Baroni V. Nuccia	0/1	0/2	1/2	1/0	1/1
Bellucci A. Cast. P.	1/1	0/1	0/2	0/2	0/1
Bellucci P. Cast. P.	1/1	0/2	1/1	0/2	0/0
Belluomo C. Roma	0/1	0/3	1/0	0/1	0/2
Benucci L. Scandicci	1/1	1/0	0/2	0/1	1/1
Bertocchi P. Limbiate	0/1	1/1	1/2	1/2	1/0
Bianchini S. Roma	1/0	1/1	0/1	1/1	0/1
Bianco G. Sassari	0/2	0/3	2/0	1/1	0/2
Brambati R. Milano	1/3	2/1	0/0	0/3	0/3
Bressi A. Segrate	0/3	0/0	1/1	0/1	0/1
Brunacci C. S. Severino	1/0	1/2	1/1	0/1	0/2
Campagna M. Roma	0/1	0/2	1/2	0/0	0/2
Cantelmo N. Salerno	2/0	1/0	1/1	0/1	1/2
Capomolla D. Bagnaro C.	0/2	0/1	1/1	2/0	1/1
Cappellacci G. Tolentino	0/2	1/0	1/2	1/1	0/1
Capriati G. Napoli	0/2	0/2	0/1	1/1	0/2
Cardinale C. Roma	1/1	1/0	0/2	0/1	0/2
Casertano S. Pisa	0/1	1/1	1/1	1/2	0/3
Ceci B. Albano L.	1/1	1/1	1/2	0/2	0/2
Chicca A. Bologna	0/0	1/1	1/0	0/1	1/3
Cicconofri A. Tolentino	0/1	0/2	1/0	1/2	1/1
Cicognani R. Tradate	0/2	2/1	1/1	1/2	1/1
Coletti V. Roma	2/0	1/1	0/1	1/1	1/1
Coppola G. Salerno	0/1	3/1	0/0	1/1	1/0
Crivello D. Torino	2/1	1/2	0/3	1/2	0/2
Davoli G. Roma	0/3	1/0	2/1	0/3	0/3
De Merulis G. Roma	1/0	1/1	1/1	0/2	2/1
De Napoli T. Roma	0/3	2/1	1/1	1/2	0/3
Doldi I. Milano	1/1	0/3	0/2	1/1	0/3
Esercitato R. Gorizia	1/2	3/0	0/2	1/1	0/1
Fabris S. Trieste	1/0	2/2	0/3	2/2	1/1
Falcone Z. Roma	0/3	0/3	0/1	0/1	0/3
Farinati C. Rodano	0/2	1/1	1/1	1/0	1/0
Farroni A. Tolentino	1/2	1/1	0/1	0/2	1/0
Farroni F. Tolentino	1/2	1/1	0/1	0/2	1/0
Favetta N. Tolentino	1/1	0/1	0/2	1/0	1/2
Fedriga S. Ravenna	1/2	1/2	0/1	0/3	1/2
Fera S. Genova	0/0	1/0	0/2	0/1	0/1
Ferrero L. Basiglio	1/2	0/1	1/1	1/0	0/2
Ferrero U. Basiglio	0/0	0/2	0/2	2/0	1/2
Gaeta A. Napoli	0/1	1/2	2/0	1/0	1/1
Galasso G. Siena	1/1	1/2	0/0	1/2	0/1
Gallo L. La Loggia	1/0	0/2	0/3	1/1	0/1
Gallo M. Torino	1/0	0/3	0/1	2/2	1/2
Garavelli G. Latina	0/1	0/3	1/1	0/0	1/0
Garbarino L. Milano	2/2	0/2	1/1	1/1	1/2
Garbo A. Orbassano	1/1	0/1	0/2	1/2	0/3
Gianni A. Napoli	1/2	0/1	2/2	1/1	1/0
Gianni F. Napoli	3/1	1/0	1/3	0/0	0/3
Gianni P. Napoli	0/4	0/0	0/2	1/0	1/1
Gianni R. Gerenzano	0/3	2/0	1/2	0/1	0/3
Gioacchini R. Origgio	0/2	1/0	0/1	1/0	1/1
Giordano L. Orbassano	2/1	0/5	0/2	1/1	1/0
Giuliani P. Camerino	1/0	1/2	1/1	0/2	0/1
Greco A. Cirò M.	0/1	1/0	1/2	1/1	0/1
Iuliano R. Portici	0/2	1/0	1/2	1/1	0/1
Leoni B. Roma	0/2	0/1	0/0	2/0	1/1
Liverani F. Bologna	0/3	1/0	0/1	0/1	1/2
Loreggia G. Orbassano	0/0	1/0	0/1	0/3	0/3
Lucarini F. S. Severino	0/2	1/0	1/2	1/1	0/1
Lucarini V. Offida	1/1	0/2	0/0	1/2	2/0
Maccheroni A. Roma	1/2	2/0	1/2	1/2	0/3
Marcato R. Chirignago	0/2	0/1	1/1	0/1	1/2
Marini C. Trieste	0/1	0/3	0/1	1/1	1/3
Marini P. Trieste	0/1	1/0	1/1	1/0	1/0
Massa M. Roma	0/4	0/2	0/3	0/2	0/2
Mazzarantoni M. P. Treia	1/1	0/1	0/2	1/0	1/2
Mazzarantoni S. P. Treia	1/2	1/1	0/1	0/2	1/0
Medici T. Modena	1/2	0/1	0/2	1/2	0/2
Michetti O. A. Piceno	0/1	0/1	0/1	0/0	0/1
Minero R. Madonna O.	1/1	1/1	0/1	0/1	0/1
Modestino M. Roma	1/1	2/0	2/0	1/1	0/2
Montagner F. Chirignago	2/1	1/0	1/1	2/0	0/3
Montagner S. Chirignago	2/0	1/3	0/1	0/2	2/1
Monti G. Roma	0/2	0/2	0/2	3/0	1/3
Mosca A. Piombino	2/0	1/0	1/1	0/1	1/1
Nerpiti M. Tolentino	1/0	1/2	1/1	0/1	0/2
Nerpiti P. Tolentino	0/2	1/0	1/2	1/1	0/1
Nerpiti Pal. Tolentino	0/1	0/2	1/0	1/2	1/1
Notari F. Roma	1/1	1/2	0/0	0/0	1/1
Notari O. Roma	0/2	3/0	0/2	1/0	1/1
Olomogo M. Padova	1/0	0/4	1/2	0/2	0/1
Palumbo M. Saronno	2/1	1/0	0/0	0/1	0/2
Paradisi F. Piombino	1/1	0/2	0/4	0/2	0/1
Parisi F. Piombino	1/1	0/3	0/1	1/0	0/2
Pastore F. Salerno	2/1	0/3	0/1	0/1	0/1
Pennisi S. Roma	1/4	0/1	0/2	0/1	0/1
Pesallaccia B. Tolentino	1/1	0/1	0/2	1/0	1/2
Petruzzi A.	0/1	2/2	0/2	0/1	1/3
Pierangeli O. Albano L.	1/2	0/1	1/1	0/0	2/0
Pigaggi M. Venegono S.	2/1	1/0	0/1	2/1	1/1
Pizzo G. F. Firenze	0/1	0/1	0/2	1/2	4/0
Porcellotti S. Arezzo	0/0	1/1	0/1	2/0	2/1
Porrini R. Roma	1/2	0/1	1/2	1/2	1/0
Privitera A. Torre Greco	0/3	0/1	1/2	1/1	0/2
Privitera B. Torre Greco	1/2	0/2	0/0	1/1	0/0
Puppi A. Saronno	0/2	1/1	0/0	2/2	0/1
Ricupero C. Bari	0/2	1/1	0/1	0/1	1/0
Ricupero D. Bari	2/1	0/1	0/1	0/0	0/2
Rìsaliti M. Padova	0/2	1/1	0/2	0/2	1/2
Renzulli F. Avellino	2/1	0/2	0/2	1/1	0/3
Rodaro L. Udine	1/0	0/0	0/2	1/0	1/1
Ruffini M. Pollenza	1/2	1/1	0/1	0/2	1/0
Sacchetti S. Bologna	0/2	0/2	1/1	0/1	1/0
Salsi T. Trieste	0/0	1/0	0/1	0/0	0/0
Salvini S. Bologna	0/2	0/3	0/2	0/1	0/3
Sarti S. Bologna	1/1	1/1	1/1	1/2	0/0
Sarzi M. Bologna	1/0	1/2	1/2	0/3	3/0
Scalabrin F. Milano	0/1	0/3	0/2	1/1	0/1
Scipioni V. P. Treia	1/0	1/2	1/1	0/1	0/2
Scodavolpe A. L'Aquila	0/3	1/1	0/3	1/1	1/1
Scodavolpe V. Roma	0/2	1/1	1/1	1/2	1/0
Seghetta C. Colonna	1/1	2/0	0/1	1/1	0/1
Spano D. Sassari	1/0	1/0	2/0	0/2	0/0
Spezza A. Albano L.	0/1	0/2	1/2	0/0	0/3
Spezza G. Roma	0/1	1/1	0/2	1/1	1/0
Spezza M. Albano L.	1/1	0/2	0/2	1/1	1/1
Struggia B. Trieste	1/1	0/1	0/2	0/2	1/1
Struggia S. Trieste	1/1	2/0	1/1	0/2	0/3
Tedde S. Sassari	0/2	0/1	0/1	0/1	0/1
Tomei S. Firenze	0/2	0/3	1/3	0/0	0/2
Ugliano M. Potenza	0/0	0/0	1/1	0/2	1/1
Venturino R. Milano	0/1	1/1	0/1	1/1	0/1
Veronelli R. Lainate	2/1	0/1	0/2	1/0	1/1
Vita M. Roma	0/0	1/2	2/1	0/1	2/0
Zamponi E. Tolentino	0/2	1/0	1/2	1/1	0/1
Zorat R. Castions	0/1	0/1	0/1	0/2	0/5

Brain Trainer

Nel numero di ottobre fu erroneamente indicato come record da battere il limite delle 39 mosse. In realtà il record ufficiale era di 44 mosse. Ciò significa che tutti i lettori scesi sotto tale soglia hanno abbassato il record del mondo. Rimandiamo i lettori che hanno fornito risposte non valide alla lettura del regolamento pubblicato sul n. 6/81.

Record da battere: 30 mosse

5	R	G	B	V	A
4	G	B	V	A	R
3	B	V	A	R	G
2	V	A	R	G	B
1	A	R	G	B	V

5	A	R	G	B	V
4	V	A	R	G	B
3	V	A	R	G	B
2	A	R	G	B	V
1	A	R	G	B	V

classifica del mese di Ottobre:

Annunziata Ciro, Arzano	39
Arcudi Paolo, Pordenone	39
Bedini Marco, Senigallia	39
Bossi Maurizio, Milano	39
Caldari Riccardo, Roma	39
Cammino Marzio, Avellino	39
Cannoniere Luigi, Napoli	39
Casartelli Mauro, Como	39
Citrani Sara, Genova	39
Crippa Giovanni, Monza	39
Crivello Dario, Torino	39
D'Arrigo Santi, Catania	39
Favaretto Maria, Mestre	39
Mora Teo, Genova	39
Paradisi Federico, Piombino	39
Salvarezza Riccardo, Genova	39
Atanasio Enrico, Roma	40
D'Emilio Massimiliano, Roma	40
Gatto Alfonso, Salerno	40
Napoleoni Paola, Roma	40
Brutti Giovanni, Verona	41
Picco Alberto, Roma	41
Conti Cinzia, Peschiera B.	44
Bravetti Daniele, Cervia	N.V.
Ferrero Luca, Basiglio	N.V.
Larini Fabrizio, Parma	N.V.
Lucarini Vincenzo, Offida	N.V.
Ramadori Marco, Roma	N.V.

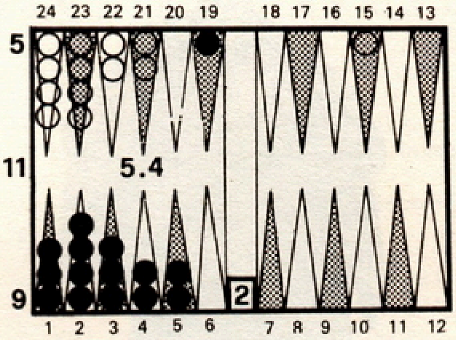
A confronto coi grandi campioni

di Alberto Da Pra

Ogni figura rappresenta in modo completo una *situazione* di BACKGAMMON (LO SPORT DELLA MENTE) vista dalla parte dei neri che muovono in senso orario.
Sul lato sinistro figurano tre numeri che rappresentano il punteggio; in alto quello dei bianchi, in mezzo quello da raggiungere per vincere la partita, in basso quello dei neri.
Quando sul BAR appare un numero esso rappresenta il valore del cubo del doppio (2,4,8...); se è in alto il cubo è in possesso dei bianchi, se è in basso dei neri. In uno dei due lati del tavoliere appaiono due numeri, che rappresentano il valore dei dadi con i quali fare la mossa, oppure un x seguito da un numero che rappresenta una proposta di doppio ed il valore proposto per il cubo; se queste indicazioni appaiono sul lato sinistro significa che sono i bianchi che devono muovere o che propongono il doppio, se appaiono sul lato destro i neri.
Qualche volta appare una sigla alfanumerica sul lato del tavoliere non utilizzato per l'indicazione del valore dei dadi; questa sigla non ha alcuna influenza sull'interpretazione della situazione ma rappresenta un codice di catalogazione e di riferimento.
Le *mosse* sono indicate con due numeri separati da una barra che rappresentano la punta di partenza e quella di arrivo. Le punte sono numerate dal punto di vista del giocatore che deve muovere; nelle figure le punte sono numerate dal punto di vista dei neri, per i bianchi la punta n. 24 è la n. 1 dei neri e la punta n. 1 è la n. 24 dei neri.
Il BAR può essere indicato con l'abbreviazione B oppure 25 e OFF oppure O sta ad indicare che una pedina è stata portata fuori definitivamente.
Se il secondo numero di una mossa è seguito da un punto esclamativo ! ciò significa che è stata colpita una pedina dell'avversario che è stata mandata sul BAR.
Quando il secondo numero di una mossa è sottolineato ciò indica che è stato occupato un punto.
Per giocare basta coprire le mosse con un foglietto, effettuare le mosse sul tavoliere e confrontarle con le mosse dei Campioni... che non sono infallibili!
Per convenzione i movimenti dei neri si dicono mosse, quelli dei bianchi contromosse; sono numerate progressivamente per consentire la loro individuazione.

ESEMPIO

32 ○ 5.4

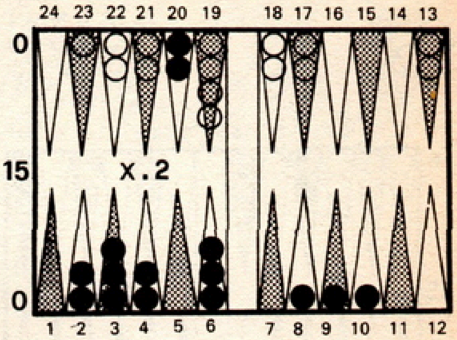


○ 10/5, 5/1 33● 5.1

Si tratta della 32° contromossa di una partita agli 11 punti con i neri a 9 ed i bianchi a 5. Il cubo del doppio è sul 2 ed è in possesso dei neri. I bianchi devono giocare un tiro di dadi di 5 e 4 e fanno la mossa di portare la pedina isolata sul punto 1 senza mangiare. Se avessero mangiato la notazione sarebbe stata invece: o 10/6!, 6/1.

● PAUL MAGRIEL VS./○ BILLY EISENBERG/AMERICAN OPEN BACKGAMMON/CHAMPIONSHIP/LAS VEGAS, NEVADA/NOVEMBER 1979
MATCH AI 15 PUNTI - GIOCO N. 1 - 0/0

	1.○ 4.3
○ 24/20.13/10	2.● 4.2
● 8/4.6/4	2.○ 3.1
○ 24/20	3.● 5.2
● 13/8.24/22	3.○ 6.4
○ 10/4.8/4	4.● 4.2
● 24/20.22/20	4.○ 5.2
○ 13/8.6/4	5.● 6.4
● 13/3	5.○ 5.3
○ 13/8.6/3	6.● 3.2
● 8/3	6.○ 5.2
○ 8/3.4/2	7.● 3.3
● 13/10 (3).6/3	7.○ 5.2
○ 13/6	8.● 4.1
● 3/2.6/2	8.○ 6.1
○ 13/7.8/7	9.● 6.1
● 10/3	9.○ 4.4
○ 20/12(2)	10.● 2.1
● 8/6.10/9	10.○ X.2

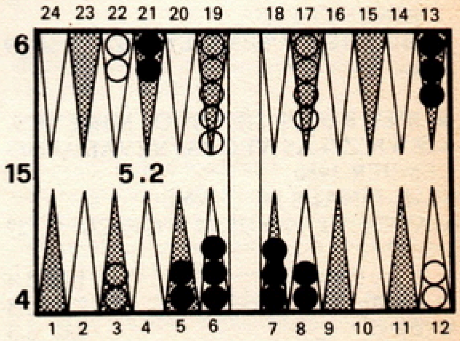


○ DOPPIA A DUE	11.◐ OK
● ACCETTA IL CUBO A DUE	11.○ 5.2
○ 12/7.6/4	12.● 5.3
● 10/5.8/5	12.○ 4.2
○ 12/6	13.● 4.3
● 9/2	13.○ 6.1
○ 7/1, 2/1	14.● 1.1
● 3/1.2/1.6/5	14.○ 5.3
○ 7/2.7/4	15.● 4.4
● 20/12(2)	15.○ 1.1
○ 8/5.6/5	16.● 1.1
● 12/9.12/11	16.○ 2.1
○ 8/6. 1/0FF	17.● 4.3
● 9/6.11/7	17.○ 6.5
○ 6/0FF.5/OFF	18.● 4.4
● 7/3.6/2.4/OFF(2)	18.○ 6.3
○ 6/OFF.3/OFF	19.● 5.3
● 5/0FF.3/OFF	19.○ 6.2
○ 6/OFF.2/OFF	20.● 3.1
● 3/OFF.1/OFF	20.○ 4.4
○ 4/0FF(4)	21.● 6.1
● 6/0FF.1/OFF	21.○ 6.3
○ 6/OFF.3/OFF	22.● 6.4
● RINUNCIA	

MAGRIEL-0 EISENBERG-2 ai 15 punti

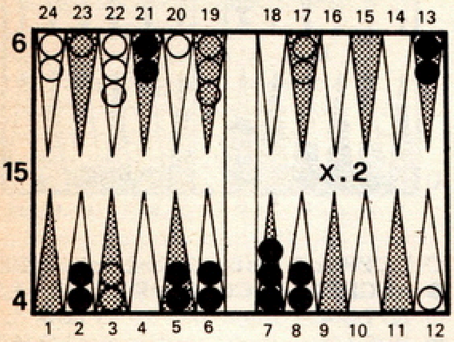
● PAUL MAGRIEL VS./○ BILLY EISENBERG/AMERICAN OPEN BACKGAMMON/CHAMPIONSHIP/LAS VEGAS, NEVADA/NOVEMBER 1979
MATCH AI 15 PUNTI - GIOCO N. 7 - 4/6

	1.● 2.1
● 13/11.6/5	1.○ 6.2
○ 13/5	2.● 3.1
● 6/5.24/21	2.○ 5.2
○ 8/3.5/3	3.● 3.1
● 24/21.11/10	3.○ 5.2
○ 13/8.24/22	4.● 3.1
● 10/7.8/7	4.○ 5.2
○ 13/8.24/22	5.● 4.2
● 13/7	5.○ 5.2



○ 8/1	6.● 6.1
● 13/6	6.○ 3.2
○ 6/1	7.● 3.1

● 6/2 7.○ 5.4
○ 8/3.6/2 8.● 3.1
● 6/2 8.○ 5.3
○ 13/5 9.● X.2

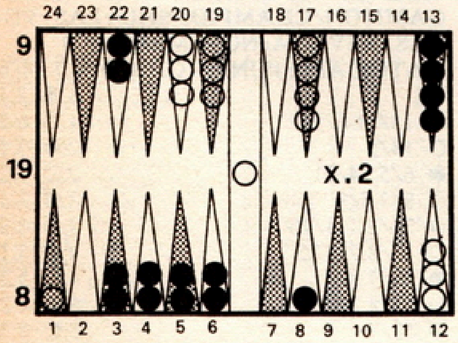


● DOPPIA A 2 9.○ NO
○ NON ACCETTA
MAGRIEL -5 EISENBERG-6 ai 15 punti

LA PARTITA PROSEGUE FINO AL 17° GIOCO E EISENBERG VINCE PER 15 A 13.

● BILL ROBERTIE VS./○ MIKE SENKIEWICZ/LAS VEGAS, NEVADA/DECEMBER 1980
SEMI-FINALE DI TORNEO
MATCH AI 19 PUNTI - GIOCO N. 13 -8/9

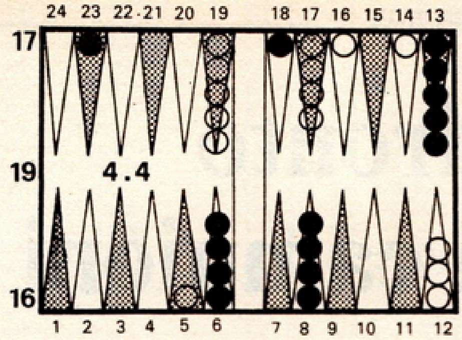
1.● 3.1
● 8/5.6/5 1.○ 3.1
○ 8/5.6/5 2.● 6.2
● 13/5 2.○ 5.1
○ 13/8.6/5 3.● 2.2
● 24/22(2).6/4(2) 3.○ 5.2
○ 13/8.24/22 4.● 5.2
● 8/3!.5/3 4.○ 6.4
○ -.- 5.● X.2



● DOPPIA A 2 5.○ NO
○ RINUNCIA
ROBERTIE - 9 SENKIEWICZ - 9 ai 19 punti

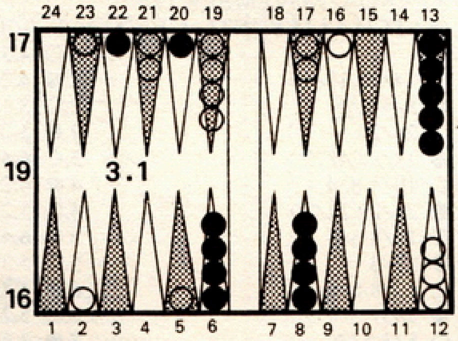
● BILL ROBERTIE VS./○ MIKE SENKIEWICZ/LAS VEGAS, NEVADA/DECEMBER 1980
SEMI-FINALE DI TORNEO
MATCH AI 19 PUNTI - GIOCO N. 22 -16/17

1.○ 5.4
○ 24/20.13/8 2.● 6.5
● 24/13 2.○ 6.5
○ 20/9 3.● 5.1
● 13/8.6/5 3.○ 4.2
○ 24/20!.13/11 4.● 6.2
● BAR/23.24/18 4.○ 4.4



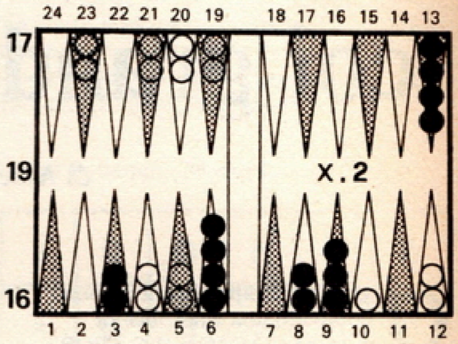
○ 11/7!.6/2!.8/4(2) 5.● 4.2
● BAR/23!. - 5.○ 5.2
○ BAR/23.7/2! 6.● 5.3
● BAR/20.BAR/22 6.○ 3.1



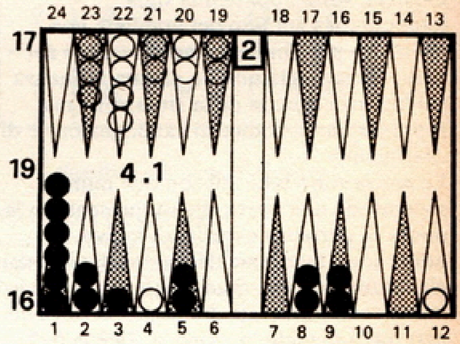


○ 8/5!.6/5 7.● 5.2
● BAR/23!.22/17! 7.○ 6.3
○ BAR/22. - 8.● 5.4
● 8/3!.13/9 8.○ 6.5
○ BAR/20. - 9.● 5.3
● 8/3.17/14 9.○ 3.1
○ BAR/24.23/20 10.● 3.2

● 14/9 10.○ 5.4
○ 13/8.6/2! 11.● 6.3
● BAR/16! 11.○ 6.4
○ BAR/21.8/2 12.● 6.1
● 16/9 12.○ 5.3
○ 24/21.20/15 13.● X.2



● DOPPIA A DUE 13.○ OK
○ ACCETTA 14.● 5.4
● 13/9.13/8 14.○ 3.1
○ 15/11 15.● 5.2
● 6/1.3/1 15.○ 5.5
○ 13/8(2).20/15(2) 16.● 6.2
● 9/3.8/6 16.○ 6.3
○ 11/5.8/5 17.● 5.4
● 13/9.13/8 17.○ 6.2
○ 15/9.5/3 18.● 4.3
● 9/5.8/5 18.○ 6.3
○ 15/12.9/3 19.● 3.2
● 9/6.3/1 19.○ 6.3
○ 12/3 20.● 3.2
● 6/1 20.○ 5.3
○ 8/3.5/2 21.● 5.4
● 6/2.6/1 21.○ 5.3
○ 21/13 22.● 5.4
● 6/2.6/1 22.○ 4.1



○ 13/9.2/1 23.● 5.5
● 8/3(2).9/4(2)! 23.○ 4.2
○ -.- 24.● 6.3
● 5/2.5/OFF 24.○ 4.4
○ -.- 25.● 6.5
● 4/OFF(2) 25.○ 6.5
○ BAR/14 26.● 4.2
● 3/OFF.2OFF 26.○ 4.4
○ 14/6.9/5.4/0FF 27.● 4.2
● 3/OFF.2/OFF 27.○ 6.4
○ 6/OFF.4/OFF 28.● 3.2
● 3/OFF.2/OFF 28.○ 5.3
○ 5/OFF.3/OFF 29.● VINCE
ROBERTIE - 18 SENKIEWICZ - 16 ai 19 punti.

LA PARTITA PROSEGUE CON IL 23° GIOCO E ROBERTIE VINCE PER 19 A 17.

PERGIOCO

in collaborazione con

la società Clem Toys

indice il

I CONCORSO NAZIONALE DI IDEAZIONE PER GIOCATORI DI BOARDGAME

REGOLAMENTO UFFICIALE

1) Il 1° Concorso nazionale di ideazione riservato agli appassionati di boardgame ha lo scopo di segnalare i migliori boardgame ideati e realizzati dai lettori di Pergioco.
2) Pergioco pubblica, nel numero di gennaio 1982, una mappa esagonata bianca delle dimensioni di centimetri 41 x 30 e una griglia indicativa per la definizione dei counter.
3) Il Concorso si articola in due sezioni:
— sezione minigame
— sezione game
4) Ciascun lettore (o gruppo di lettori) può partecipare al Concorso in una o in entrambe le sezioni, a sua scelta, inviando anche più giochi per ogni sezione.
5) La partecipazione alla sezione «minigame» comporta l'ideazione e la realizzazione di un boardgame utilizzando la mappa fornita da Pergioco (dimensioni cm. 41x30). La partecipazione alla sezione «game» comporta la ideazione e la realizzazione di un boardgame utilizzando quattro mappe identiche a quelle fornite da Pegioco, disposte secondo il seguente schema

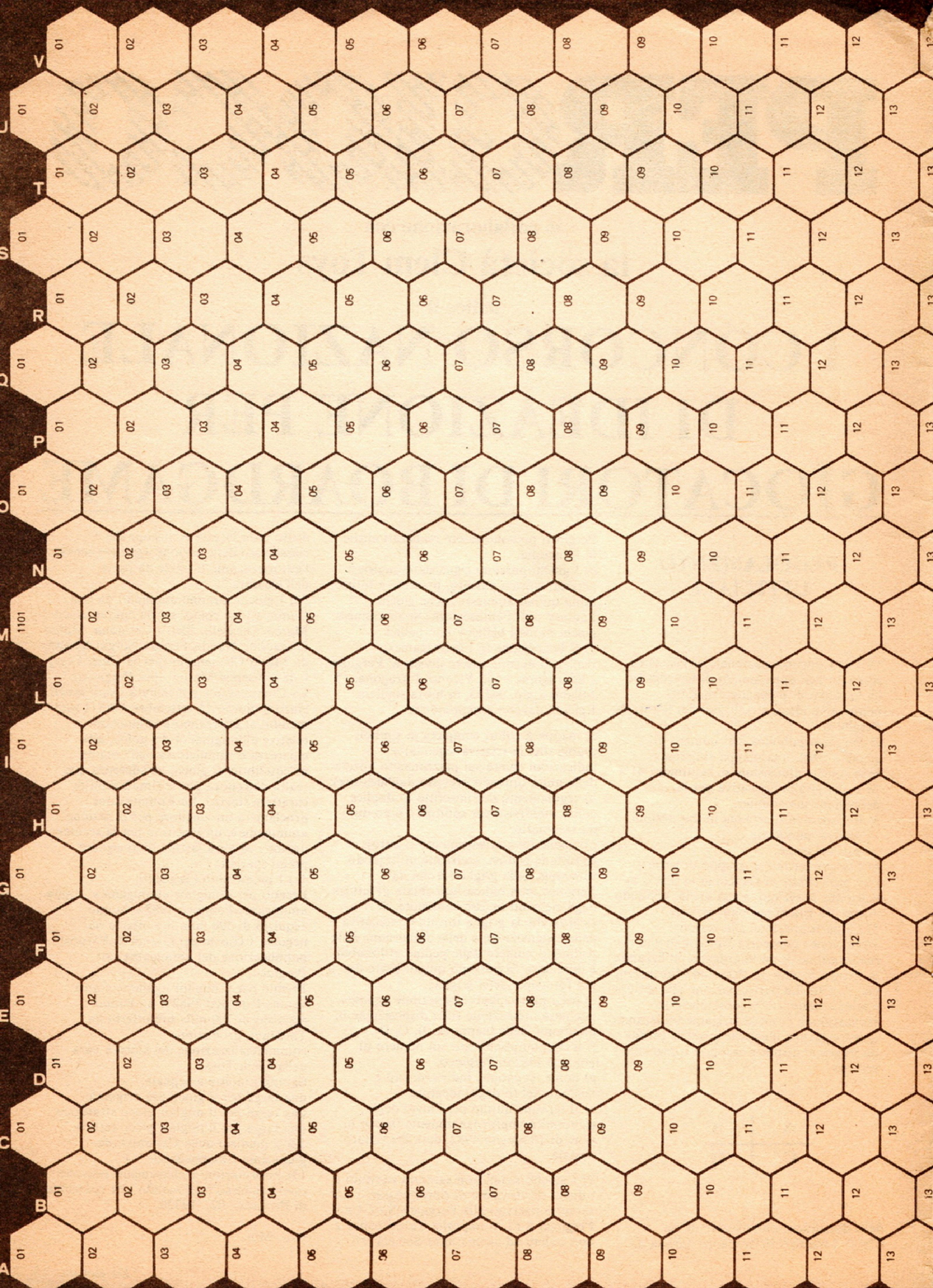
A	B
C	D

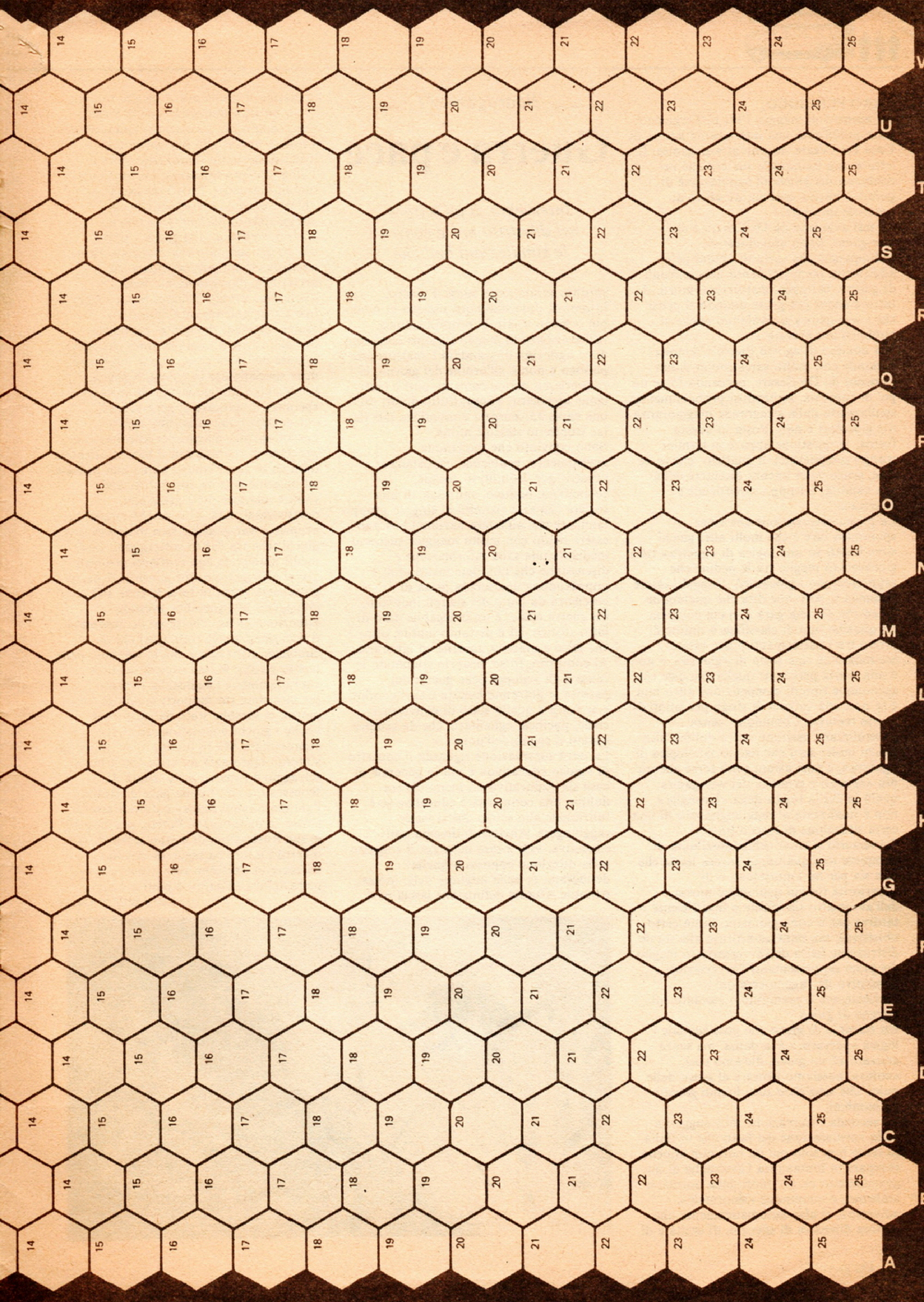
delle dimensioni complessive di cm. 82x60. I multipli della mappa fornita da Pergioco possono essere realizzati anche in fotocopia.
6) I giochi possono riguardare qualsiasi periodo storico passato, presente e futuro. Sono quindi ammessi anche giochi Fantasy o di Fantascienza. Sono ammessi giochi di temi bellici e non bellici.
7) Il boardgame (o i boardgames) realizzati devono essere inviati a: Pergioco - Boardgame - Via Viconti d'Aragona, 15 Milano - cap. 20133, in busta sigillata.
I giochi devono comprendere:

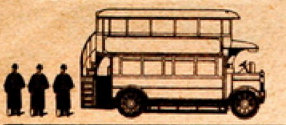
a) mappa a colori completa di simboli topografici (e relativa legenda) e indicazioni chiare sul piazzamento iniziale delle unità (quando previsto dall'ideatore);
b) regolamento dattiloscritto in duplice copia, suddiviso per capitoli e preceduto da sommario;
c) tabelle (di combattimento o altro);
d) tutte le pedine, realizzate utilizzando fotocopia della griglia fornita da Pergioco, con indicazioni chiare di lettura degli elementi in esse contenute. Si ricorda che la griglia fornita è indicativa della sistemazione e delle dimensioni delle pedine: il numero delle pedine utilizzabili è illimitato. Si possono quindi usare due o più fotocopie della griglia;
e) per i partecipanti alla sezione «game», la chiara indicazione sulla disposizione in quadrante delle mappe A, B, C, D.
f) il coupon pubblicato sul numero di febbraio 1982 di Pergioco;
g) nome, cognome, indirizzo, cap e telefono del (o degli) ideatore.
8) Il termine ultimo per l'invio degli elaborati è improrogabilmente fissato in venerdì 18 giugno 1982, data del timbro postale.

9) I giochi inviati non saranno restituiti e i diritti di utilizzo e di riproduzione saranno riservati alla Pergioco S.r.l. La Pergioco S.r.l. si impegna d'altro canto a non cedere ad alcuna altra Società tali diritti (con la solà esclusione del 1° classificato della sezione «game») senza l'autorizzazione formale da parte dell'ideatore.
10) I giochi saranno esaminati da una Commissione composta da cinque esperti: Marco Annatelli, Pietro Cremona, Marco Donadoni, Nando Ferrari, Sergio Masini; da Mario Clementoni (per la Clem Toys) e da Giuseppe Meroni (per Pergioco).
La Commissione concluderà i suoi lavori entro il giorno 15 settembre 1982. I suoi membri si atterranno a valutazioni relative all'originalità del gioco, alla chiarezza e completezza delle regole, all'equilibrio di gioco, all'aderenza alla realtà dell'epoca per le simulazioni di carattere storico. La Commissione proclamerà un vincitore per la sezione «minigame», un vincitore per la sezione «game» ed avrà facoltà di assegnare premi speciali.
11) I premi sono i seguenti:
Premio per il miglior «minigame»: coppa «minigame-Pergioco 1982»; buono acquisto di 300 mila lire offerto dal negozio I Giochi dei Grandi di Verona; pubblicazione del «minigame» su Pergioco.
Premio per il miglior «game»: coppa «game-Pergioco 1982»; un buono acquisto di 700 mila lire offerto da Tangram; produzione e commercializzazione del gioco a cura della Clem Toys.
Saranno inoltre assegnate:
una targa per il gioco più originale;
una targa per il miglior gioco strategico;
una targa per il miglior gioco tattico.
12) Il giudizio della Commissione giudicante è inappellabile.
13) Informazioni e chiarimenti possono essere richiesti telefonando alla redazione di Pergioco: 02/719320.

Aut. Min.


V
U
T
S
R
Q
P
O
N
M
L
I
H
G
F
E
D
C
B
A





CARO PERGIOCO,
nel numero di maggio 1981 di Pergioco è stata pubblicata una interessante lettera di Luca De Cesare intorno ai war-games. Il lettore non lesinava le sue critiche nei confronti dei giochi di simulazione di guerra e apriva così un, dibattito di notevole interesse.
La tesi avanzata da De Cesare è che i war-games siano antieducativi, sviluppando una sorta di abitudine o addirittura compiacimento nei confronti di guerre, battaglie, distruzioni, morti: il tutto è ancor più grave quando si pensi che i war-games si rivolgono anche al pubblico più giovane.
Nel numero di agosto Pietro Cremona risponde con molto sarcasmo ai dubbi avanzati da De Cesare, peccando forse un po' di superbia, sentendosi probabilmente spalleggiato dalla stragrande maggioranza dei giocatori e non. Posta in questa forma, la questione appare in termini troppo semplicistici: il giudizio che se ne trae, senza voler ancora discutere della sua validità, è troppo superficiale e affrettato.
La prima osservazione che viene spontaneo fare è che molti altri giochi sono basati su una logica di «guerra» tra i giocatori (o meglio tra le pedine che rappresentano i giocatori). Volendo essere polemici si potrebbe dire che qualunque gioco che sia una gara e in cui compaia un qualche tipo di classifica o ordine di arrivo tra i partecipanti possa essere assimilato ad una sorta di «guerra», e non è una teoria personale quella che dice che qualunque tipo di competizione altro non è se non una valvola di sfogo per istinti di morte repressi. Comunque, senza generalizzare, esistono senza dubbio altri giochi molto noti che hanno tale logica di «guerra», e anzi alcuni sono forse ancora più «spietati e crudeli» dei war-games: quelli in cui la logica della «battaglia» non è finalizzata al raggiungimento di una certa situazione di scacco (in cui l'avversario si trovi nell'impossibilità di compiere una qualunque mossa lecita che non sia per lui «mortale»), o di superiorità (in cui qualunque mossa dell'avversario sia inutile o insufficiente o tardiva per il conseguimento di un certo obiettivo), ma mira addirittura alla totale distruzione fisica dell'avversario (o meglio dei pezzi rappresentanti l'avversario): l'obiettivo da raggiungere qui è praticamente il predominio assoluto sul terreno di gioco.
Un esempio di gioco che possiede tale logica «perversa» è la dama, ma senza arrivare ad un gioco, diciamo così, «colto», possiamo pensare al gioco delle pulci, che senz'altro tutti hanno giocato da bambini.
La seconda osservazione mi è suggerita dalla constatazione del fatto che in Italia (o forse non solo qui da noi) non appena compare in lontananza l'avvisaglia di un avvenimento un po' fuori della norma, o scabroso, o comunque «anormale», «diverso», si alza automaticamente una cortina difensiva di silenzio, di cecità e di

Boardgame/1

Guerra e pace

Intervento di un lettore nel dibattito pro e contro le simulazioni belliche

sordità. In un paese come il nostro, insomma, dove chiunque ostenta in modo più o meno velato la propria astuzia, nell'aver fatto al meglio i propri comodi, dove ogni tipo di scandalo e malcostume politico e non è all'ordine del giorno, ci riscopriamo periodicamente puri e casti come angioletti, e soprattutto dotati di una capacità censoria e moralista tale da far stupire lo stesso Catone.
Sono convinto che qualunque avvenimento, problema, circostanza negativi per l'equilibrio sociale, economico, politico, spirituale di una società (sia essa ristretta al singolo gruppo familiare che all'intera nazione) possano essere risolti con molto maggior successo mediante una sana informazione e discussione che non demonizzandoli e impedendone una serena presa di coscienza da parte dei singoli individui.
La guerra esiste, è un innegabile dato di fatto storico, ed è pertanto inutile, oltre che falso e ipocrita, tacerne ed ignorarla. Al contrario, forse, proprio studiando le cause e gli sviluppi delle guerre del passato si potranno evitare nuovi conflitti, e arrivare a quello stato di convivenza civile, pacifica, egualitaria che da sempre è stato il sogno dell'uomo.
La terza osservazione riguarda il concetto di «gioco educativo» e più in generale di cosa sia «educativo» o meno. Senza dubbio una certa cosa è educativa se è funzionale allo scopo che si vuole raggiungere. Altrimenti diventa anti-educativa, vale a dire indirizza il soggetto nella direzione opposta a quella desiderata, o, nella migliore delle ipotesi, è inutile. Questa definizione lascia però inalterato il problema, o meglio lo apre verso un'altra direzione: quella morale.
Pur essendo per formazione culturale uno scettico, non voglio qui aprire una discussione su un tema tanto caro a Laing, il comportamento «normale» e quindi «morale». Mi affido perciò al «buon senso», abbandonando un atteggiamento «scientifico» che mi costringerebbe a dilungarmi troppo: diamo per scontato che una concezione pacifista ed antiguerrafondaia sia preferibile, cioè «morale». Bene, qualunque evento sviluppi in un soggetto tale atteggiamento sarà educativo.
Siamo ritornati dunque al problema iniziale: i vari war-games sono educativi oppure no? Non credo che le numerose ditte specializzate in giochi di guerra pubblichino tali giochi con la recondita speranza di educare la generazione occidentale odierna ad una logica guerrafondaia, magari per affrettare un processo di scontro con il blocco orientale (non so se Jan Fleming abbia mai pensato ad un'arma segreta così sofisticata!).
Inoltre alla luce delle precedenti osservazioni, non vedo perché condannare proprio i war-games e non piuttosto tutti i giochi (che tra l'altro sottraggono tante menti illuminate agli scottanti problemi che ci affliggono tutti i giorni!). A parte gli scherzi, come in tutte le cose, più che all'oggetto bisognerebbe prestare attenzione all'uso che se ne fa. Insomma, il war-game, come tutto quel che ci circonda, altro non è che lo specchio della nostra civiltà: in una società in cui la sopraffazione e l'ingiustizia regnano incontrastate sui rapporti umani di tutti i giorni, ci sarebbe stato da stupirsi se anche i giochi non ne fossero stati contaminati. Ma in fondo, forse, non è un sintomo tanto cattivo: visto che il buon selvaggio è rimasto nella mente di Rousseau, e con buona pace di Hobbes l'«homo homini lupus» è duro a morire, chissà se un giorno il Potere, per sfogare le sue frustrazioni di eterno sconfitto, si divertirà a fare battaglie di cartone, e a uccidere in un colpo solo «centinaia di meravigliosi soldatini dipinti a mano».

Luca Bolatti Guzzo



Io ti spio tu mi spii

La S.P.I. e le spie in una simulazione fatta di intrighi e di suspance ora tradotta anche in Italiano

di Marco Annatelli

Anche "007" è entrato nel mondo delle simulazioni, infatti a Dicembre dovrebbe essere disponibile sul nostro mercato un gioco di spionaggio "SPIES" pubblicato dalla Simulations Publications Inc. (Per gli amici S.P.I.) e recentemente tradotto in italiano. La grande casa americana presenta il suo nuovo titolo così: *"ROMA, BERLINO, LISBONA, PRAGA. Negli anni '30, dietro porte chiuse, si sta decidendo il destino del mondo, le capitali di ogni nazione sono in subbuglio da voci e sospetti. Ogni esercito progetta i suoi attacchi principali. Ogni piano è tenuto segreto perchè ovunque vi sono .... SPIE"* (Introduzione a SPIES)

Il gioco si sviluppa su una carta (mappa) a colori che comprende alcune delle principali città Europee, del Nord Africa e del Medio Oriente; da Casablanca a Mosca, da Dublino ad Ankara, da Leningrado a Marsiglia tutti i più importanti servizi segreti degli anni antecedenti la II Guerra Mondiale (GERMANIA, ITALIA, RUSSIA, FRANCIA, GRAN BRETAGNA) si contendono, senza esclusione di colpi, la vittoria. I giocatori sono in continua lotta tra di loro, alleanze e accordi non durano a lungo. Le spie di tutti i paesi tentano di carpire i segreti gelosamente custoditi e protetti dagli avversari, esse colpiscono e fuggono utilizzando le linee aeree, ferroviarie e marittime ed inutilmente le varie polizie tentano di intercettare e catturare gli agenti nemici.

COMPONENTI:

1 MAPPA STAMPATA SU CARTA PESANTE suddivisa in zone (Città o Mari) per consentire lo spostamento dei pezzi.

200 PEZZI DI GIOCO (SEGNALINI) che oltre a rappresentare le unità (spie/polizia) vengono usati per determinare quali azioni/iniziative possono essere intraprese dai giocatori.

1° REGOLAMENTO (OPUSCOLO TRADOTTO) in cui si spiega, in maniera concisa e chiara, la struttura del gioco basico.

2° REGOLAMENTO (OPUSCOLO TRADOTTO) nel quale alle regole STANDARD vengono aggiunte una serie di regole opzionali che rendono il gioco ad un livello di difficoltà più alto.

50 CARTE DEGLI EVENTI (in cartoncino di diversi colori) che vengono giocate da ciascuno dei giocatori al fine di creare una crisi in una delle zone della mappa.

Il gioco tratta degli intrighi spionistici che infuriavano in Europa negli anni "33/39". Ciascuno dei cinque giocatori riveste il ruolo del capo dei servizi segreti di una delle maggiori potenze coinvolte nella guerra. I giocatori hanno a propria disposizione i seguenti pezzi:

.....Pedine Polizia, da usare in difesa dei loro "SEGRETI" o per catturare gli agenti nemici.

.....Pedine Spie con cui attraversare l'EUROPA per carpire i segreti delle altre Nazioni.

1/2 Dozzina di Pedine TOP SEGRET il cui valore, nascosto, in punti vittoria è variabile da 1 a 5.

10 Carte Eventi, che rappresentano gli avvenimenti diplomatici e militari di maggior importanza avvenuti durante i turbolenti anni "30.

7 Pedine Azione/Iniziativa, che i giocatori utilizzano durante il gioco per nascondersi, sviare le retate della polizia ecc. ecc.

.....Il denaro con cui finanziare le proprie imprese.

Durante ciascun turno (che rappresenta un anno reale), i giocatori muovono i loro agenti, ridispongono la loro polizia, giocano le pedine azione, rubano i segreti, conducono le ricerche delle spie nemiche allo scopo di catturarle ecc. ecc. Per poter muovere si spendono Punti Movimento (fino ad un massimo di 5 per turno) e si viaggia utilizzando le linee aeree, ferroviarie o marittime.

Quando avviene un conflitto tra spie e polizia si confrontano i punti di ogni pezzo coinvolto nello scontro e si determina il risultato (trafugamento dei segreti, cattura degli agenti) tenendo conto che vincono sempre le unità di valore maggiore. Se il segreto viene trafugato deve essere portato nella Capitale del giocatore che ha compiuto l'azione, affinchè possa incassare i punti relativi, a questo punto, il valore dei segreti (solo per il possessore) viene moltiplicato per un numero, che varia a secondo dell'anno e della nazione ottenendo i punti vittoria che sono assegnati al giocatore medesimo.

Qualche consiglio:

1) Diffidate sempre degli accordi "diplomatici", non vi sono regole che puniscono il giocatore che viola gli accordi.

2) Attenzione al giocatore "Tedesco" la sua posizione centrale ed il fatto che a Lui tocchi la prima mossa lo può favorire.

3) Le regole contemplano la possibilità di "incassare" i segreti quanto si vuole, più tardi si scopre il segreto e più punti vittoria si accumulano, ma attenzione i segreti non giocati possono essere ancora rubati e allora...

4) A difesa di un segreto può essere assegnata anche una spia, ciò permette però agli avversari di giocare una pedina/condanna (Assassinio), eliminando la spia in difesa e rubando il segreto.

5) Quando una spia ruba un segreto e non possiede più punti movimento per tornare nella propria nazione altre spie, dello stesso giocatore, possono fare a staffetta con il segreto fino a quando non esauriscono tutti i loro punti.

6) Bisogna tener conto che questo non è un gioco unicamente d'attacco, ma anche di difesa, infatti i punti dei segreti che si riescono a mantenere sino alla fine della partita vengono conteggiati per stabilire la vittoria.

7) Ginevra e Lisbona sono, per varie ragioni, delle città importanti ed è consigliabile lasciarvi sempre (o quasi) un'unità.

8) Anche le carte degli eventi devono essere oculatamente giocate, esse permettono infatti un continuo rifornimento di denaro e di pedine azione; un loro saggio uso può decidere il nome del vincitore.

La semplicità delle regole sin qui descritte e l'estema velocità del sistema, fanno di questo gioco un promettente antagonista dei giochi "classici", a questo proposito può essere interessante sapere che si terrà (oltreoceano) un torneo con in palio un premio di 1.000 $ per il vincitore. Che peccato che queste iniziative siano solo patrimonio americano, a noi tapini toccherà ancora una volta stare a guardare...

VALUTAZIONE	
COMPLESSITÀ REGOLAMENTO	5/20
GRAFICA	14/20
RESISTENZA	8/20
EQUILIBRIO	17/20

Due buoni allegati

di Sergio Masini

Due numeri recenti — il n. 5 e il n. 6 - della rivista "Ares" distribuiti in Italia tramite i negozi del gruppo "Città del Sole" meritano una particolare menzione per la qualità e la giocabilità delle simulazioni che contengono.
"Ares", edita dalla SPI di New York, è il corrispettivo per i settori "fantasy" e fantascienza di "Strategy & Tactics", organo ufficiale della stessa SPI per i giochi di simulazione storica o futuribile. Come la più celebre consorella, anche "Ares" ospita in ogni numero un gioco di simulazione completo, accompagnato da un articolo illustrativo. Questa consuetudine permette agli appassionati che hanno una certa dimestichezza con l'inglese di acquistare giochi a un prezzo decisamente basso (8500 lire nel caso di "Ares") con in più il vantaggio di possedere una rivista che fornisce informazioni sulle ultime novità del settore, più una serie di altri articoli assai stimolanti e interessanti (in "Ares" anche un racconto breve).
Beninteso, la formula di "Ares" e "Strategy & Tactics" è adottata anche da altre riviste, disponibili però soltanto per chi ha i fondi per abbonarsi e la pazienza per sopportare i ritardi e i disguidi della posta internazionale. Le due pubblicazioni SPI, almeno, beneficiano di un minimo di distribuzione diretta, anche se condotta in modo abbastanza casuale e disorganico.
La simulazione contenuta nel n. 5 di "Ares" è *Citadel of Blood* (Cittadella del sangue), un "fantasy" con i personaggi di *Swords & Sorcery*, un altro gioco SPI noto ai cultori del genere, e con uno schema che ricorda da vicino *Dungeons & Dragons*. La differenza sostanziale con quest'ultimo è l'assenza del Game Master o arbitro di gioco, sostituito dalle regole stesse della simulazione. La formula, già sperimentata in *Deathmaze*, altro "fantasy" SPI, è abbastanza semplice. Non c'è mappa del gioco, ma una serie di contrassegni che recano stampati sulle due facce tratti di corridoio, stanze o scale. Ad ogni turno si pesca un contrassegno, che collocato opportunamente accanto agli altri già pescati consente di formare il labirinto della fortezza maledetta di Loki Hellson, Oscuro Signore del Male. Attraverso questo labirinto le unità a disposizione del giocatore/ dei giocatori viaggiano affrontando creature mostruose, scoprendo tesori, imparando incantesimi e acquistando l'esperienza necessaria per combattere il nemico finale: il Cancello dell'Inferno, il punto d'arrivo della Cittadella del Sangue. La simulazione può essere effettuata in "solitario" o da due a sei giocatori. Le unità a disposizione per ogni partita sono sei: tre Eroi, scelti fra ventitrè personaggi, Umani, Elfi, Nani e Mostri, ognuno con diverse capacità e abilità, e tre Iniziati, anonimi neofiti privi di esperienza. Esistono due diverse condizioni di vittoria: una vittoria di gruppo (particolarmente adatta per il "solitario") che si consegue quando il Cancello dell'Inferno viene distrutto e almeno uno dei partecipanti alla spedizione esce vivo dal labirinto; e una vittoria individuale, conseguita quando si esce dal labirinto con la maggior quantità di Esperienza (espressa in Punti) e di Tesori (espressa in Pezzi d'Oro). I giocatori possono anche stabilire, prima della partita, di non attaccare il Cancello dell'Inferno. In questo caso il gioco diventa un *raid* all'interno del labirinto compiuto al solo scopo di acquistare esperienza e guadagnare tesori. In conclusione, chi è interessato alla formula *Dungeons & Dragons* ma non può disporre di un Game Master potrà trovare in *Citadel of Blood* un buon sostituto. A patto, ovviamente, di non spazientirsi a tirare il dado innumerevoli volte per definire lo svolgimento delle varie sequenze di gioco.
La simulazione allegata al n. 6 di "Ares" è di argomento fantascientifico: il suo titolo, *Voyage of the B.S.M. Pandora*, richiama quello di un altro SF della SPI, *The Wreck of the BSM Pandora*. In quest'ultimo gioco l'astronave *Pandora*, impegnata in una missione di ricerca biologica (Biological Survey Mission, donde la sigla BSM) doveva sopravvivere a un grave incidente spaziale e subito dopo liberare i propri corridoi da forme di vita aliena, a suo tempo rinchiuse nei suoi laboratori e liberate in seguito all'incidente. Nel gioco di cui ci occupiamo, invece, la *Pandora* è impegnata con la sua normale *routine* di ricerca e di esplorazione. Il gioco è un "solitario" e quindi va molto bene per quanti amano le simulazioni di fantascienza ma non riescono a trovare altri giocatori. L'equipaggio della *Pandora*, benchè non ne siano forniti i nomi, ha una somiglianza forse fin troppo marcata con i personaggi della nota serie televisiva "Star Trek": ci sono un comandante, un ufficiale scientifico, un ufficiale medico, un ufficiale della manutenzione, un Navigatore, un ufficiale per le ricerche a terra, un ufficiale addetto alle armi.
Tutti questi signori possono far parte del gruppo di ricerca che la *Pandora* sbarca sui pianeti che intende esplorare durante il viaggio. Tuttavia, a differenza degli accomodanti e ottimisti occupanti dell'*Enterprise* gli uomini della *Pandora* possono portarsi dietro un impressionante assortimento di robot, strumenti di ricerca e armi micidiali. Qui, però, cominciano le difficoltà. La *Pandora* può mandare sul pianeta da esplorare soltanto una parte dell'equipaggio e del materiale, oltre ai rifornimenti necessari all'uno e all'altro: e ciò in base alla capacità di trasporto della "navetta planetaria" di cui dispone, capacità che può essere modificata in meglio o in peggio dalla forza di gravità del pianeta dove sbarcherà il gruppo. Una volta scesi sulla superficie, poi, i ricercatori devono esplorare un buon tratto del pianeta se si vogliono rispettare le condizioni di vittoria, che prescrivono di scoprire e possibilmente portare a bordo del *Pandora* manufatti e soprattutto creature aliene in quantità tale da ripagare le spese e i rischi della missione. Purtroppo nella maggior parte dei casi i paneti e gli alieni non "collaborano" o si mostrano decisamente ostili; e capita spesso di dover rimpiangere, nel corso di questi incontri, la mancanza di un membro dell'equipaggio o di un utensile, che in base alle regole potrebbero consentire un esito positivo della ricerca e/o del combattimento.
Voyage of the BSM Pandora presenta il notevole vantaggio di non richiedere l'apprendimento di molte regole, senza essere per questo un gioco superficiale. Il suo segreto consiste nei Paragrafi degli eventi della spedizione, che occorre seguire durante la partita, in una articolata serie di rimandi. I Paragrafi sono ben 232, e ciascuno descrive un avvenimento che può verificarsi durante la missione, nonchè i metodi per affrontarlo. Il regolamento raccomanda espressamente di non leggere tutti i paragrafi prima di giocare, per non rinunciare all'elemento sorpresa. Se si evita di barare, i primi tentativi di gioco possono essere abbastanza frustranti. Può capitare di girare intorno alla "navetta" senza trovare niente di più di qualche grosso insetto, o si può perdere metà dell'equipaggio poco dopo aver messo fuori il naso dal portello della "navetta" Col tempo, comunque, si imparano a riconoscere i pianeti e le zone più "produttive" di punti e si diventa capaci di scegliere l'equipaggiamento più adatto. Certo è assurdo chiedere a un gioco di fantascienza di essere realistico; ma *Voyage* è credibile, forse proprio per quei 232 Paragrafi che sanno un po' di elaborazione al *computer*. Con un poco di spirito e creatività, poi, Voyage potrebbe essere giocato anche da un gruppo, al posto di un solo giocatore. In fondo, come struttura, finisce con l'essere una variante "stellare" del buon vecchio *Dungeons & Dragons*.

«*Dignus quicum in tenebris mices*»
(Cicerone)

Il re della diplomazia

Prima puntata della nuova rubrica interamente dedicata a Diplomacy.

Nel corso degli ultimi anni viene sempre più privilegiato, fra i significati del termine «simulazione», quello di «modello analogico di una realtà data».
Al contrario sembra pressoché dimenticato il senso originale della parola: «ostentazione cosciente, volontaria e maliziosa di opinioni, sentimenti ed intenzioni che in realtà non si hanno, a scopo d'ingannare».
Il motivo di questo oblio è, ovviamente, l'alluvione di giochi di simulazione militare che sbandierano (spesso velleitariamente) la propria qualità di perfetta riproduzione, in scala, dell'avvenimento trattato.
Diplomacy è invece il più celebre ed il migliore, forse, fra i giochi che interpretano la «simulazione» come arte della finzione.
Non a caso lo stesso Kissinger, uno degli statisti più accorti e dei più fini diplomatici, si è sbilanciato nell'affermare la sua considerazione per Diplomacy.
La menzogna e le minacce, il doppio gioco e le blandizie, le lusinghe e l'aggressività si trovano intrecciati in una partita di D. come in una trattativa diplomatica ad alto livello. Dopo alcune mosse di gioco diventa difficile, anche per il più esperto dei giocatori, distinguere nelle parole di quelli che, fino a pochi minuti prima erano i suoi migliori amici, la differenza fra il vero ed il falso, fra la trappola accattivante e l'offerta sincera.
Eppure le regole e le tattiche fondamentali del gioco sono di una semplicità disarmante, chiunque può padroneggiarle dopo pochi minuti, ma ben difficile è dominare il vero soggetto di questo gioco: la Parola.
È il potere seducente della «Parola» che si dispiega in maniera compiuta e rende affascinante, stimolante ed imprevedibile ogni turno di gioco.
Talleyrand, il grande diplomatico francese del secolo scorso, diceva: «La parola fu data all'uomo per permettergli di nascondere meglio il suo pensiero.»
D. sembra creato per illustrare questa massima!!!
La vittoria nel gioco non andrà al giocatore più fortunato o esperto, ma a colui che avrà saputo parlare con abilità ed intelligenza ai suoi avversari, illudendoli con promesse, coinvolgendoli in alleanze e al limite, plagiandoli.
In questo processo la capacità di mentire (con accortezza e discrezione) è utile, forse indispensabile, ma non si pensi (banalmente!) che il doppiogiochista inveterato e il mentitore impudente abbiano vita lunga. Anzi, al contrario!

Come si gioca

La mappa di D. raffigura l'Europa negli anni immediatamente precedenti la Prima Guerra Mondiale. Ogni giocatore di fatti regge le sorti di una delle sette nazioni più importanti dell'epoca: Inghilterra, Austria-Ungheria, Italia, Germania, Francia, Russia e Turchia. Gli stati sono divisi in province, i mari in zone ed in questi spazi saranno disposte (una per settore) le armate e le flotte di ciascun giocatore.
I «centri di approvvigionamento», veri punti cruciali del gioco, sono marcati sulla mappa con dei cerchietti neri per distinguerli dalle normali province, e ce n'è ben ragione: permettono la produzione di nuove armate ed in fin dei conti la vittoria.
Il turno di gioco si divide in tre fasi:
1) la «fase diplomatica», in cui si intrecciano gli accordi fra i giocatori;
2) la «fase di decisione» (e scrittura) dei movimenti delle proprie unità militari;
3) la «fase di attuazione» (contemporanea) delle mosse programmate.
Due turni di gioco rappresentano un anno di tempo reale ed alla fine di essi i giocatori dopo aver conteggiato i centri di approvvigionamento in loro possesso ricevono o perdono armate in relazione al numero di «centri» occupati.
Le azioni programmabili nella «fase di decisione» sono delle più semplici:
il movimento (sinonimo di attacco militare);
l'appoggio (del movimento di un'unità amica);
il trasporto (per le flotte)
o, semplicemente il mantenimento della posizione).
Queste quattro semplici possibilità di azione si intrecciano con considerazioni di tattica, psicologia e geopolitica che trasformano la semplice struttura di D. (una forma-ambea?) in un gioco ricco di imprevisti e di opportunità tattiche.
La risoluzione del combattimento è semplicissima: niente dadi (il che farà sorridere gli «sfortunati») né tabelle di combattimento, ma la semplice legge de «la maggioranza vince». Le unità attaccate e sopraffatte devono ritirarsi o perire. Ma non crediate che il caso non giochi una parte nel combattimento!

> Pergioco e Mondadori Giochi organizzeranno nella seconda metà del 1982 il I Campionato Italiano di Diplomacy. Tutti i lettori interessati all'iniziativa sono finora pregati di segnalare per lettera alla redazione il proprio nome, cognome, indirizzo e telefono.

Un'armata può, per esempio, minacciare due province diverse ed adiacenti contemporaneamente, mentre il difensore può renderne solo una inattaccabile, ma .... a questo punto, quale sceglierе? Dove cadrà il peso dell'attacco?
Un pizzico di qualità profetiche non guasterà, a questo punto.

Il tempo della regola ed il tempo della parola

M. Foucault in un suo prezioso libretto: «L'ordine del discorso» chiariva come la Parola sia soggetta, nei nostri discorsi, ad una serie di procedure di controllo. Quasi che gli uomini avessero paura di liberare completamente le perverse potenzialità di questo strumento comunicativo.
Anche nell'ambito dei giochi il campo della Parola è spesso ristretto, circoscritto fin quasi all'esclusione.
Nell'universo ludico dei giochi da tavolo il dominio della Regola sembra inattaccabile ed i momenti destinati alla comunicazione interpersonale, quando esistono, sono rigorosamente limitati.
D. è invece una «rara avis» in quanto in esso è completamente rovesciato il rapporto considerato «normale» fra il tempo (di gioco) governato dalle Regole ed il tempo della Parola (dei negoziati). In questo senso è perfino liberatorio!!
Infatti nel regolamento si puntualizza come sia parte integrante del gioco il tempo dedicato agli abboccamenti fra i giocatori; si ritiene opportuno perfino limitarne la durata, chiaro sintomo della tendenza della Parola ad assorbire quantità sempre maggiori del tempo di gioco.
La Parola domina 3/4 del tempo di una partita di D. e se é vero che le regole di gioco non possono essere infrante o cambiate da essa, la sua influenza sullo svolgimento del gioco diventa il fattore principale della vittoria.

Una seduta di autocoscienza

I sette giocatori (numero fatidico e denso di connotazioni culturali, che ci sia un riferimento ai vizi?) di D. costituiscono un microcosmo sociale che vive per qualche ora in un limbo, completamente slegato dalle normali leggi dell'universo.
Le personalità dei giocatori subiscono una mutazione, le loro stesse figure sono alterate (Tu **sei** l'Inghilterra, Io la Francia), i rapporti umani subiscono una completa ristrutturazione, sono ormai plasmati nelle forme delle esigenze

geopolitiche del gioco.
È un vero psicodramma in azione!!
Nasce una nuova morale all'interno del gruppo, una morale diversa da quella perbenista e convenzionale.
La maschera ipocrita cade, ed il «Bene» e il «Male» vengono ridefiniti in base ad una nuova serie di parametri.
La stessa analisi sociologica fatica a definire il crogiolo magmatico di passioni ed interessi scatenato da D.
Il gruppo che si forma è infatti un prodotto ibrido; non è in senso stretto un gruppo competitivo, perché una vittoria in «solitario» è praticamente impossibile.
Né tantomeno è un gruppo collaborativo; dopotutto la palma della vittoria spetta ad un solo giocatore e le partite che si concludono con una patta costituiscono l'eccezione e non la regola.
M. Deutsch che ha studiato i gruppi «non collaborativi» afferma che in essi il grado di apprendimento reciproco e lo scambio di informazioni raggiunge livelli bassissimi.
Ebbene in D. si verifica esattamente il contrario; lo scambio di informazioni è spesso frenetico (anche se l'attendibilità di esse è... tutta un'altra questione), e solo sul lettino dello psicoanalista potrebbero risaltare più fulgidamente i lati oscuri della nostra personalità.
In definitiva l'assenza di un piano comune a tutti i giocatori, di una equa divisione dei compiti, e soprattutto l'esigenza di tenere nascosta la propria strategia qualificherebbero il nostro come un gruppo competitivo, ma una serie di elementi su cui rifletteremo nelle prossime puntate forse ci farà dubitare di queste prime certezze.

Il vaso di pandora

D; non è un gioco per gli assetati di vittoria ad ogni costo.
Ognuno dei giocatori ha soltanto una probabilità su sette di spuntarla e questo per alcuni può essere poco confortante.
Ma come l'ape non può resistere al richiamo di un frutto più dolce del miele, così il giocatore di D. ritorna, anche dopo una sconfitta, ad assaporare il piacere dell'intrigo, che solo questo gioco può dare.
Il tormento e l'estasi si alternano, due facce della stessa medaglia, turno dopo turno.
Il piano ben congegnato, preparato con lunghi patteggiamenti, la tensione della fase di scrittura degli ordini, l'attesa nervosa nel momento dell'esecuzione dei movimenti (la paura dei ferali effetti di un colpo gobbo da parte di chi ci ha spergiurato fedeltà?) e poi...

L'estasi del successo

Successo effimero, ma proprio per questo più eccitante.
E così, mossa dopo mossa, si ritorna ancora una volta ad esplorare lo specchio di Alice, a scoperchiare il vaso di Pandora.

Crittografie × 91

di Michele Comerci

CRITTOGRAZIE MNEMONICHE SPORTIVE PUBBLICATE SULLA RIVISTA "IL LABIRINTO" di Roma.

BALILLA RASSEGNATI — Una parata di prima (Triburto)
TROIKA — Tiro rasoterra in area di rigore (Gigò)
STRATTONE AL CARRO FUNEBRE — Un tiro violento del mezzo sinistro (Zio Pietro)
GUARITA IN EXTREMIS — Rimessa dal fondo campo (Il Frasca)
MACCHE' FREDDO — Un rigore inesistente (Il Pisquano)
MODELLATRICE COPERTA - Una parata plastica (Il Morello)
ALIQUOTA — Una partita dell'Inter (Giusto)
EUFORIA — Lo stadio della Vittoria (Muscletone)
AULA LUGUBRE — Un interno sinistro di classe (Fra Me)
CAPRICCIO DI SCAPOLO — Un colpo di testa del libero (Fra Me)
SOLDATO PRODIGO PUNITO — La consegna del "Seminatore d'oro" (Mig)
LO SDOPPIAMENTO —Forza Inter!! (Languido)
GIARRETTIERA — Attaccante in gamba (Il Conte Piero)
FRANCOBOLLO A FORTE GOMMATURA — Attaccante sotto porta (Alpa)
RIVISTA NAVALE — Una parata di classe (Lui)
LIVREA — Parata del portiere (Veter)
HANGAR — Rimessa in campo (Marius)
HOSTESS INABILE — Una respinta al volo (Carambolo)
TEMPORALE SUL FRONTE —Rovescio lungo la linea (Totip)
FRANCOBOLLO NON DENTELLATO — Attaccante senza mordente (Delio)
NOTA A PIE' PAGINA — Rimando oltre la linea di fondo (Totip)
TENDE RESTITUITE — Rimando di portiere (Fra Bombetta)
VIA NEOFITE! — Partite iniziate alla sette (Muscletone)
L'IMPRESA DEL "NAUTILUS" — Passaggio in profondità in area di rigore (Ant. da Messina)
DEPORTAZIONE IN SIBERIA — Punizione in area di rigore (Il Viandante)
RISORTA — Recupero di partita (Tiburto)
CA RAPPRESENTATIVA INTERNAZIONALE DI CALCIO — Un laterale d'appoggio (Samario)
L'ESERCITO DELLA SALVEZZA — Squadre di serie "A" (Gigi d'Armenia)

CRITTOGRAFIE MNEMONICHE SPORTIVE PUBBLICATE SULLA RIVISTA "PENOMBRA" di Roma

ERUZIONE — Una rimessa dal fondo (Filippide)
CARRO AGRICOLO — Un tiro sul fondo (Cosino)
NOBILE DEFUNTA — Una partita ad alto livello (Minosse)
ENDOVENOSA — Ficcante azione della mediana (Serse)
OBITORIO — Un interno sinistro (Minosse)
COLLE DI BEATRICE — Attaccanti della Fiorentina (Il Proposto)
BORSEGGIO — Azione di alleggerimento (Il Mago Bacù)
CACCIATA DA PARADISO — Il calcio d'inizio (Snoopy)
BOOMERANG PRECISO — Un centro dell'ala tornante (Baldassarre)
TOPO — Un attaccante in forma (Il Pedone)
ZONA POLARE — Area di rigore (Fido)
SPERONE — L'arma del contropiede (Baldassarre)
MORTA ALL'INFERNO — Una partita arroventata (Il Proposto)
SONO POETA NOIOSO — Secco rimando (Lo Scudo)
SCUOLA DI DISCIPLINA — Rigore imparabile (Maurizio)
CONGIUNZIONE OSSEA — Partita di calcio (Dott. Morfina)
POSTAGIRO — Rimessa diretta dal fondo (Mas)
TRAVESTITE IN VIAGGIO — Le partite truccate (Franger)
SCORTE — Le partite di riserva (Biondello)
LA DISCESA — Sotto porta (Il Proposto)
PUGNALE — Un mezzo sinistro d'attacco (Paride)
MESTA AL POLO — Mischia in area di rigore (Ulisse)
ERBA CAMPESTRE — La formazione del Prato (Il Mandarino)

CRITTOGRAFIE MNEMONICHE SPORTIVE PUBBLICATE SULLA RIVISTA: "BAJARDO" — "LE STAGIONI"

POSTA PERDUTA — Una rimessa in gioco (Fra Diavolo)
IMPERTURBABILITA' — Lo stadio Olimpico (Tristano)
PARIGLIA BARDATA — Un tiro parato (Il Bruco)
IMPICCATA — Una partita sospesa (Pupetta)

POLI — Gli estremi del rigore (Zoroastro)
CONVALESCENZA — L'inizio della ripresa (Samario)
LESIONI DA PEDATA — I risultati del calcio (Cantachiaro)
NASSA INSERVIBILE — Una rete di scarto (Gisto)
FILA D'ASINI — Un' ala di classe (Laconico)
GIUDIZIO SALOMONICO — Arbitraggio felice (Rugantino)
SCHERZO FACILE — Un tiro imparabile (Il Mago Verri)
TUNNEL SOTTOMARINO — Un passaggio in profondità (Rugantino)
L'EUTANASIA — Seconda partita (Lilianaldo)
ALARI — Sostenitori focosi (Magina)
LOTTA DI CLASSE — Un mezzo-sinistro di divisione nazionale (Il Mago Verri)

CRITTOGRAFIE MNEMONICHE SPORTIVE

MAGLIONI ALL'INGROSSO — Una partita di golf (Zoroastro)
NANA FRIGIDA — Lo stadio del ghiaccio di Cortina (RV.78)
"LA SPESA E' FATTA!" — Una affermazione sportiva (RV.78)
ARATRO — Un incidente in campo (Il Nocchiero)
GIUNGO DAL CIELO — Arrivo in volata (Cerasello)
NOBILI — Gli "Azzurri" in vena (Spirto Gentil)
SPINE LEVATE — Sconfitte ai punti (Thor)
CARDINALI NERI — Abbattimento di primati (Medameo)
RENI — — Testa-coda di Regazzoni (Marisa)
PEDONE SULLA ZEBRA — Passante di diritto (Marisa)
CARICO AFFONDATO — Una partita persa (Simulét d'Oik)
MERCE RESPINTA — Una partita rimandata (Rudy)
ECO — Partite rinviate (RV.78)
OPPORTUNISMO —La Regola del vantaggio (Ser Puk)
EPATITE — Un sinistro al fegato (Gigi d'Armenia)
TRISMA — Un sinistro alla mascella (RV.78)
COMUNISTA ARRUOLATO — Un sinistro al corpo (Mentore)
COLLISIONE D'AUTO — Un sinistro d'incontro (Attila)
MUOIO — Squalifica di campo (Il Genietto)
SCHERZO RINVIATO — Un tiro in sospensione (Rainaldo)
ANELLO ARRUGGINITO — La maglia rosa (Guelfo)
PREPAPA IL NAZIONALE — Italo Acconcia (Lo Stiviere)
PUBBLICITA' AL MICROSOLCO — Il lancio del disco (Il Silvano)
VIGORELLI/1973 — Il stadio finale dei girini (Il Dragomanno)
INTERFERENZA — Invasione di campo (Il Genietto)

Sul filo del traguardo

di Roberto Casalini

Alla parola fine manca soltanto un mese: ancora cinque problemi, dopo questa puntata, e la gara di parole taglierà finalmente il traguardo. Che altro dire? Pochissime cose: sul numero di febbraio troverete la classifica che stavolta, per motivi di spazio, non compare, e forse anche i primi risultati del referendum. E ora, senza perdere tempo in chiacchiere, lascio che a parlare siano i giochi.

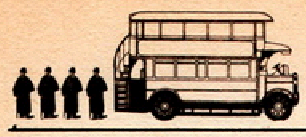
Problema 40
Nel corso di questa gara, i lettori hanno affrontato più d'una volta zeppe e aggiunte. A scanso di equivoci, tornerò comunque a spiegare in che cosa consistono: si tratta di prendere una parola e di modificarne radicalmente il significato mediante la semplice aggiunta di una lettera (es. pala-palMa). I due procedimenti si differenziano soltanto in questo: mentre per la zeppa la lettera viene aggiunta all'interno della parola che s'intende trasformare (es. ago-agRo), per l'aggiunta la lettera (o le lettere) in più viene inserita all'inizio (es. bicocca-Albicocca) o alla fine (es. re-reO) della parola da trasformare.
E ora provate a risolvere le dieci zeppe e aggiunte che vi propongo: in ogni quesito, vengono fornite le definizioni della parola e della zeppa (o aggiunta) che se ne deve ricavare, nonché due numeri tra parentesi che indicano le lettere delle due parole. Ogni quesito risolto vale 50 punti.



a) da *effimero* a *simbolo di Ermes* (6,7)
b) da *bastone* a *scopa* (5,7)
c) da *liliacea* a *coaugulante* (5,6)
d) da *organo collegiale in polacco* ad *apparecchio per determinare la posizione di un oggetto* (4,5)
e) da *sabbia* a *chiglia* (5,6)
f) da *facilmente intelligibile* a *emissione della linfa ascendente dalla ferita praticata su una radice* (5,6)
g) da *pistola* a *colletta* (4,5)
h) da *lite giudiziaria* a *uniforme* (5,6)
i) da *capace di assorbire tutte le radiazioni ottiche* a *corda dell'arco* (4,5)
l) da *crocifera* a *zampa anteriore artigliata di animale* (4,5)

Problema 41
Oltre che zeppe e aggiunte, i problemi della gara di parole qualche volta hanno affrontato anche i cambi. Sintetizzando al massimo, essi consistono nel modificare la parola sostituendo una sua lettera (o più lettere, o una sillaba) con un'altra. Es. canto-conto. Per una trattazione più approfondita rinvio i lettori al problema 23 bis pubblicato sul numero di novembre. Anche in questo problema, come nel precedente, ci sono dieci coppie di parole da trovare, in base alle definizioni fornite. Ogni coppia di parole vale 50 punti.

a) da *timbro di un suono* a *falda* (6)
b) da *impiegata nella distillazione* a *può essere a livello, a baldacchino, a edicola* (5)
c) da *sabbia* a *graminacea* (5)
d) da *pura può essere criticata* a *ente territoriale* (7)
e) da *rende agevole il movimento in acqua* a *punta del piede del cavallo* (5)
f) da *in Alto-Adige proprietà fondaria connessa con l'allevamento del bestiame* a *parte anteriore della fusoliera* (4)
g) da *gigliacea* a *la porta lo iettatore* (8)
h) da *indica l'azione, il divenire, lo stato* a



parte posteriore del foglio (5)
i) da *meleagride* a *nel medioevo, piccola enciclopedia di medicina (8)*
l) da *quella vietata è multata* a *personaggio di Plauto* (5)

Problema 42
TITTAEZLLMLPFDDPGPENETVASLMD. Che cos'è? Una crittografia da risolvere, che cela un verso di Elio Pagliarani e vale 1000 punti.
Come si procede? Il verso è stato cifrato secondo il sistema Giulio Cesare (A = B, B = C, oppure A = C, B = D, oppure tutte le altre possibili combinazioni), e poi trascritto all'orientale (spiegazione per i neofiti della gara: non in orizzontale da sinistra verso destra, ma in verticale) in modo da formare un rettangolo.
Il verso-rettangolo, a questo punto, è stato ritrascritto all'occidentale (cioè: in orizzontale, da sinistra verso destra) a partire dalla prima colonna orizzontale in alto del rettangolo.
Il problema non è difficile da risolvere, ma è meglio aggiungere un'avvertenza: nel rettangolo, le colonne verticali non partono necessariamente da sinistra o da destra, e non vanno necessariamente tutte dall'alto in basso o viceversa.

Problema 43
151015111115206151315615195151315720-201520618271136181811215145733715181-716718671261111162016181871215191516-12162013162241511215510152O6.
Anche questa è una crittografia, che cela un brano celebre d'uno dei più celebri (e classici) romanzi italiani.
Come fare per decifrarla? Semplice: come nelle parole crociate crittografate, a numero uguale corrisponde lettera uguale. Qui, però, per rendere un po' più ostica la crittografia, i numeri sono stati trascritti senza la convenzionale separazione tipografica tra le parole.
Per orientarvi, comunque, dirò due cose: i numeri, abbinati casualmente alle ventun lettere dell'alfabeto, vanno dall'uno al venti con l'aggiunta dello zero; la frase, riguardo alle parole che la compongono, va ricostruita così: 2, 5, 3, 4, 5, 4, 3, 8, 2, 6, 2, 5, 6, 1, 5, 2, 3, 1, 2, 7, 2, 6. Questo problema vale 1000 punti.

Problema 44
Una sola delle seguenti parole: allunare, tamarindo, attività, soqquadro, stilommatofori, suggestione, pirogallato, mollaccione, buffonesco, erroneità, appartiene alla stessa famiglia delle sette parole che adesso vi elencherò: affamare, marrano, ossobuco, pallavolo, raccapriccio, salacca, tappezzeria. Di quale parola si tratta, e perché appartiene alla stessa famiglia del secondo gruppo di parole? Il problema vale 300 punti.

Le soluzioni dei problemi 40-45 vanno inviate a "Pergioco-Gara di parole-via Visconti d'Aragona 15, 20133 Milano" entro e non oltre il 10 febbraio. Farà fede la data del timbro postale. Le soluzioni verranno pubblicate sul numero di marzo.





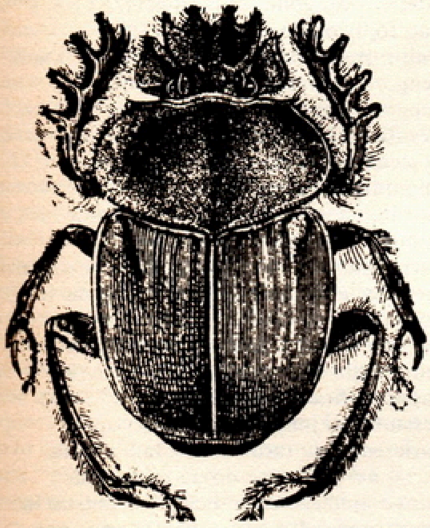
Scarabeo

Attenti al carnevale

di Andrea Spino

Concluso il Trofeo di Capodanno, con una partecipazione veramente straordinaria, un mese di tutto relax e di puro allenamento. I due schemi pubblicati saranno una buona preparazione al Trofeo di Carnevale che inizierà a febbraio, durerà tre mesi, e sarà valido per la selezione al Campionato Italiano 1982.
Anche per questo allenamento di inizio d'anno, invitiamo i lettori a inviarci le risposte per poter stilare una classifica di merito.

I	I	I	I	R	S	T	☒



Il valore delle lettere:
Punti 1: A, C, E, I, O, R, S, T
Punti 2: L, M, N
Punti 3: P
Punti 4: B, D, F, G, U, V
Punti 8: H, Z
Punti 10: Q

☐ Valore della lettera x 2 ☐ Valore della parola x 2
☐ Valore della lettera x 3 ☐ Valore della parola x 3

I	I	I	C	M	M	M	☒

Bridge

Gli strani contratti di Mr. Pitt

di Franco di Stefano

Al termine della dichiarazione quasi sempre si può stabilire se il contratto dichiarato non ha chance, ha delle buone probabilità di riuscita, oppure è addirittura imperdibile. Un buon contratto è frutto di una buona dichiarazione e di logiche deduzioni e per essere tale quasi sempre deve avere i requisiti necessari di fit e di forza in base all'altezza ed al tipo di contratto dichiarato. Ma nel bridge niente è mai assoluto, le situazioni sono innumerevoli, solo approssimativamente uguali, e talvolta un contratto "buono" può risultare cattivo o viceversa. È quindi possibile che dei contratti apparentemente assurdi vengano realizzati, e non solo per errori della difesa, ma anche col migliore controgioco avversario.
Nel bridge l'errore è facile, le incomprensioni frequenti e spesso dichiarazioni errate o un po' troppo fantasiose danno origine a contratti strani e misteriosi: ma nel bridge esiste mister Pitt, immaginario folletto malefico, e tutto può accadere.
La mano che segue è stata creata da JR Vernes uno dei giocatori di bridge più ingegnosi che siano mai esistiti ed inventore dei più strani contatti.

Nord: ♠ 75 ♡ A107 ◇ 432 ♣ AK864
Ovest: ♠ 63 ♡ 86432 ◇ QJ109 ♣ 75
Est: ♠ QJ109 ♡ KQJ ◇ 87 ♣ QJ109
Sud: ♠ AK842 ♡ 95 ◇ AK65 ♣ 32

Vernes fece dichiarare e giocare la mano a parecchie coppie, alcuni (in nord-sud) dichiararono il contratto di quattro picche, i più, approdarono al contratto di tre senza, e qualcuno addirittura conoscendo le diaboliche trappole di Vernes si cimentò nel contratto di cinque nel minore. Pur provando e riprovando nessuno mantenne il contratto dichiarato e tutti arrivarono alla conclusione che nessun contratto di partita potesse essere mantenuto.

Vernes li smentì e dimostrò che c'è una manche possibile, ed è il contratto di quattro cuori con la tre-due!!!
Preso l'attacco in atout con l'asso al morto, dopo aver incassato Asso e Re di quadri, Asso e Re di fiori, ed Asso e re di picche (7 prese), proseguì tagliando un picche con il sette di cuori al morto, un fiori con il nove di atout in mano, ed ancora picche tagliata con il dieci d'atout, totalizzando così dieci prese.
Tra le smazzate celebri per il contratto reggiunto e mantenuto, la più famosa è quella conosciuta come la smazzata dei sottotagli.
Il vostro compagno apre di due fiori (che significa che da solo può realizzare un contratto di partita) e voi avete:

♠ 92 ♡ J97543 ◇ K954 ♣ 9

Non potete certo considerarvi forti, ma la vostra mano acquista particolare valore dopo che i vostri avversari approdano al contratto di sette cuori che voi naturalmente contrate convinti di infliggere al nemico una pesante punizione. Ma la vostra gioia diventa stupore quando vi accorgete che qualunque sia l'attacco il grande slam è imperdibile. Questa infatti la smazzata completa:

Nord: ♠ A2 ♡ AK2 ◇ Q72 ♣ A8752
Ovest: ♠ KQJ1075 ♡ ---- ◇ J ♣ KQJ1064
Est: ♠ 92 ♡ J97543 ◇ K954 ♣ 9
Sud: ♠ 643 ♡ Q1086 ◇ A10863 ♣ 3

Preso l'attacco a picche (o fiori) il dichiarante deve giocare la donna di quadri dal morto superando il Re di est. Asso di fiori al morto e impasse al nove di quadri, scartando sulla quarta quadri il due di picche dal morto. Le rimanenti prese verranno realizzate proseguendo a tagli incrociati ed est non potrà far altro che sottotagliare.

Nella mano che segue eccovi un caso di contratto assurdo e fortunoso originato da una cattiva interpretazione della Stayman che è una convenzione molto usata dopo una apertura di un senza.
Queste le 52 carte:

Nord: ♠ K95 ♡ AK1042 ◇ AKQJ ♣ 2
Ovest: ♠ 10742 ♡ J983 ◇ 10 ♣ 9864
Est: ♠ J63 ♡ 75 ◇ 7653 ♣ J753
Sud: ♠ AQ8 ♡ Q6 ◇ 9842 ♣ AKQ10

Sud apre di un senza e nord dichiara due fiori (interrogativa Stayman). L'apertore salta a tre picche per indicare otto carte nei minori e tre carte di picche, ma nord convinto che il compagno avesse cinque carte nel colore dichiarato, dopo aver chiesto gli assi ed i Re dichiara sette picche.
Non è certo un buon contratto un grande slam con le atout 3 - 3 considerando oltre tutto che a quadri o a senza atout il grande slam è sul tavolo, ma sud riuscì egualmente a totalizzare tutte le levée e realizzare il contratto. Preso col dieci l'attacco a cuori, est giocò l'Asso di quadri ed il due di fiori impassando il fante di est, proseguì quindi con la donna di cuori e tre fiori scartando le tre quadri dal morto.
A questo punto il dichiarante ha realizzato sette prese e le rimanenti carte sono le seguenti:

Ovest		Nord / Sud		Est
		♠ K95 ♡ AK4 ◇ --- ♣ ---		
♠ J743 ♡ J9 ◇ --- ♣ ---		N O E S		♠ 1062 ♡ ---- ◇ 764 ♣ ---
		♠ AQ8 ♡ --- ◇ 985 ♣ ---		

Sud gioca il nove di quadri, se ovest scarta cuori nord lo segue, se ovest taglia, nord surtaglia. In entrambi i casi il dichiarante realizza tutte le levée procedendo a tagli incrociati.

L'olandese Bob Slavemburg è sicuramente uno dei più forti giocatori del mondo, imprevedibile e colpista non disdegna le dichiarazioni in bluff. Eccolo alle prese con uno strano contratto di due picche in un incontro internazionale Olanda-Francia.

Ovest		Nord / Sud		Est
		♠ 8432 ♡ 7654 ◇ 952 ♣ K2		
♠ AKQ5 ♡ KJ ◇ KJ3 ♣ 10983		N O E S		♠ J109 ♡ AQ1032 ◇ AQ1064 ♣ -----
		♠ 76 ♡ 98 ◇ 87 ♣ AQJ7654 (Slavemburg)		

Ovest aprì di un fiori e sulla risposta di un cuori di est, Slavemburg in sud decise di dichiarare un picche in psichica. Ovest contrò, e dopo il passo di nord e di est, l'imprevedibile olandese decise di continuare il bluff e dichiarò un senza ed ovest contrò nuovamente. Il compagno di Slavemburg non pensando alla psichica dichiarò due picche che furono ovviamente contrate, e Slavemburg passò. Ovest attaccò di AKQ di picche e proseguì fiori ed il dichiarante riuscì a realizzare otto prese in una mano in cui gli avversari realizzano il grande slam in tre colori compreso quello di picche.

Eccovi adesso una mano pubblicata anni fa da José Le Dentu sulla Revue Francaise de Bridge, che dimostra come il bridge sia un gioco dalle mille risorse.

Ovest		Nord / Sud		Est
		♠ A109 ♡ AQ7 ◇ 32 ♣ KQ754		
♠ J8762 ♡ J82 ◇ 98 ♣ J109		N O E S		♠ 543 ♡ 1093 ◇ K654 ♣ 832
		♠ KQ ♡ K654 ◇ AQJ107 ♣ A6		

In quali colori può essere realizzato da Nord-Sud il grande slam? Data la buona divisione dei colori Sud può facilmente realizzare il grande slam a senza, a fiori, a cuori ed anche a quadri tramite il gioco di riduzione in atout. Ma ciò che è incredibile è che il grande slam è realizzabile anche con l'atout picche, a condizione che non vi sia l'attacco in atout.
Supponiamo infatti che Ovest attacchi di J di fiori, sud dopo aver incassato tre prese a fiori, tre a cuori e due a quadri (con l'impasse) utilizza le cinque atout a tagli incrociati.

PROBLEMA DEL MESE

Ovest		Nord / Sud		Est
		♠ Q10 ♡ 987 ◇ 72 ♣ A106543		
♠ ---- ♡ QJ1064 ◇ KJ9865 ♣ Q8		N O E S		♠ 8752 ♡ AK532 ◇ 10 ♣ J92
		♠ AKJ9643 ♡ ---- ◇ AQ43 ♣ K7		

Sud gioca sei picche. Ovest attacca Q di cuori.

Le soluzioni saranno pubblicate sul prossimo numero.

I l gioco del "TRISAC" è un gioco di combinazioni detto anche "due piccoline" che, secondo i bresciani, sarebbe nato lungo le sponde del lago di Garda, ma pare che la sua vera origine sia greca, infatti un gioco simile praticato nel mantovano prende il nome di "GILE'" e il "GILE' GRECO" viene citato come originario del Levante in un libro degli inizi del secolo che parla dei divertimenti e dei giochi della città di Zara. Viene anche definito "il poker dei poveri", ma tale appellativo ne sminuisce sicuramente l'originalità, in quanto pare proprio che furono alcuni emigranti greci ad introdurre il "GILE'" in Inghilterra dove diede origine successivamente al "BRAG" che, importato negli Stati Uniti, dopo lungo travaglio si trasformò nel poker.
Il TRISAC però non è un gioco d'azzardo nel senso stretto della parola, in quanto non si utilizzano direttamente puntate in denaro (anche sotto forma di fiches). Se proprio si vuole trovare una somiglianza con un altro gioco lo si deve paragonare al gioco francese del "421" che però utilizza i dadi e non le carte.
Per giocare al TRISAC è opportuno avere a disposizione il classico mazzo di 52 carte bresciane, che è un tipico mazzo regionale italiano con l'aggiunta degli otto, dei nove e dei dieci. Contro il rituale ci si può arrangiare anche con un mazzo di carte francesi senza i jolly classici. Per il gioco effettivo vengono tolti dal mazzo i tre, i quattro, i cinque e i sei.
Tali carte scartate (dette "piccoline") non vengono però eliminate dal gioco, ma vengono impiegate come vedremo più avanti, ed è appunto l'uso di queste "piccoline" la parte più difficile da imparare per il profano.
Normalmente si gioca singolarmente in quattro, anche se è ammessa la partecipazione di più giocatori. Il mazziere mescola le 36 carte del gioco, depone le "piccoline" nel centro del tavolo e fa tagliare il mazzo al giocatore che sta seduto alla sua destra, il quale dovrà badare affinché nessun "concino", cioè nessuno dei jolly (o matte), dei quali parleremo più tardi, resti come ultima carta, nel qual caso dovrà tagliare di nuovo il mazzo dopodiché distribuisce in senso orario due carte coperte ad ogni giocatore.
L'"aletta" (il giocatore seduto alla sinistra del mazziere) avrà per primo il diritto di "chiamare", cioè di scommettere, sulla forza del proprio gioco, un determinato numero di "piccoline.. (da un minimo di due al massimo di sedici) oppure di passare. L'originalità della puntata del TRISAC sta nel fatto che il giocatore non scommette di guadagnare il numero di "piccoline" che annuncia, bensì di caricarle agli avversari; quindi più "piccoline" un giocatore riceve, più è prossimo a perdere la partita. Se tutti i giocatori passano, getteranno via le carte ricevute ed il mazziere ne distribuirà altre due ciascuno, **senza rimescolare le carte**, cioè utilizzando via via il mazzo fino ad esaurimento o, per meglio dire, finché vi

Il Trisac

Due lettori di Brescia illustrano un tradizionale gioco locale, caratterizzato da un originale sistema di puntate dalla necessità di una strategia dai risvolti interessanti

di Alessandro Chizzoni e Lucia Maffioli

sono carte sufficienti per tutti, contando che le ultime quattro carte del mazzo non vanno mai distribuite all'inizio di una nuova smazzata. Qualora invece un giocatore "chiami" un determinato numero di "piccoline" (minimo due), i successivi possono:
1) rilanciare, ovverosia chiamare un numero di "piccoline più alto";
2) oppure accettare la chiamata precedente senza rilanciare;
3) oppure ancora passare, nel quale caso dovranno però caricarsi di una "piccolina".
Qualora un giocatore che abbia già chiamato o rilanciato non accetti un rilancio più alto dovrà prendere comunque tante "piccoline" quante ne aveva chiamate in precedenza. Esempio: Se il giocatore A chiama due "piccoline" e B, C e D non accettano, B, C e D dovranno prendere una "piccolina" a testa. Se invece A passa, B chiama "due piccoline", C rilancia fino a quattro "piccoline" e D, A e B non accettano il rilancio, ci si regola nella seguente maniera: A e D (che non avevano chiamato) prenderanno una "piccolina" a testa, mentre B (che aveva invece chiamato) ne prenderà due (pari alla sua chiamata). Se A chiama due "piccoline" e B accetta, mentre C e D no, solo questi ultimi due dovranno prendersi una "piccolina" ciascuno, mentre A e B passeranno alla fase successiva del gioco.
Un giocatore che ha passato può rientrare nel gioco accettando una puntata fatta da un giocatore successivo come avviene durante il poker.
Terminato allora il primo giro di chiamate (ovvero, dopo che la chiamata più alta è stata "vista" come al poker) il mazziere distribuirà altre due carte **scoperte** a tutti i giocatori attivi, escludendo quelli che avevano passato e che avevano già ritirato le "piccoline" dal centro del tavolo.
Ultimata la seconda distribuzione, si procederà come dopo la prima, e cioè un giocatore potrà:
1) o rilanciare, e cioè aumentare il numero delle "piccoline" scommesse al primo giro;
2) o dire "per quelle" (che equivale al "cheap" del poker), cioè giocarsi le "piccoline" dichiarate in precedenza senza ulteriori rilanci.
Anche nel secondo giro se un giocatore non accetta un rilancio dovrà ritirare dal tavolo il numero "di piccoline" da lui scommesse fino a quel punto. Esempio: ammettiamo, riallacinadoci all'ultimo esempio precedente, che solo A e B siano restati in gioco, con una chiamata di due "piccoline": A dice "per quelle" (cioè non rilancia), B invece dice "fino a quattro". A questo punto se A non accetta il rilancio dovrà prendersi due "piccoline" (quelle da lui scommesse fino a quel punto); se invece accetta di giocare le quattro "piccoline", il possessore della combinazione più bassa dovrà sobbarcarsi quattro "piccoline".
Quando un giocatore riesce in uno o più giri a far si che le "piccoline" vengano tutte distribuite agli avversari, si ritira dal gioco, e così successivamente finché, dopo essere rimasti dapprima in tre e poi in due, le "piccoline" sono tutte in possesso di un solo giocatore, che è il perdente. Nel corso del gioco almeno un giocatore **non** deve essere in possesso di "piccoline", per cui se accade che tutti ne sono in possesso, colui che ne ha di meno le rimette tutte sul banco e anche gli altri si sbarazzano di un numero eguale. Esempio: se il giocatore A possiede, al termine del giro, quattro "piccoline", B ne ha tre e C e D una, tutti rimetteranno sul banco una "piccolina", quindi anche ogni volta che un giocatore esce dal gioco, i rimanenti dovranno regolarsi in questa maniera. Esempio: A esce dal gioco in quanto è riuscito a caricare gli avversari nel seguente modo: B possiede 6 "piccoline", C ne possiede cinque, D le restanti cinque; in questo caso B, C e D rimetteranno in banco cinque "piccoline" ciascuno e quindi il gioco riprenderà con solo B in possesso di una "piccolina".
Il giocatore o i giocatori in possesso di "piccoline" vengono detti "attaccati", il giocatore o i giocatori che non ne sono in possesso vengono detti "staccati".
Quando un giocatore "attaccato" al primo giro chiama e gli altri non accettano la chiamata, non saranno gli altri a ritirare una "piccolina" dal banco, ma sarà il giocatore "attaccato" che ha chiamato a scaricarsi di una "piccolina", rimettendola sul banco. La stessa cosa avviene dopo la distribuzione delle due carte scoperte nel caso che un giocatore "attaccato" o rilanci ed il rilancio non venga accettato dagli altri giocatori, oppure nel caso che questi vinca dopo che la sua puntata è stata vista: egli, ovviamente, non si sbarazzerà di una sola "piccolina", ma del numero di "piccoline" che erano in gioco fino a quel momento o corrispondenti al numero di "piccoline" viste dagli avversari.
Praticamente quindi, quando un giocatore "attaccato" vince, si "staccherà" del numero di "piccoline" dovuto. Solo dopo essersi "staccato" potrà iniziare a far "attaccare" gli altri. Ad esempio: A possiede quattro "piccoline", B due, C tre, D è "staccato" e sul banco vi sono le rimanenti sette "piccoline". Se A vince un giro con una chiamata di quattro "piccoline", egli dovrà scaricare sul banco le sue quattro (e sarà così "staccato). Nel caso fossero state giocate tutte e sette le "piccoline" in banco ed A avesse vinto, egli avrebbe dapprima scaricato le sue quattro ed il perdente di quella mano avrebbe ritirato dal banco le rimanenti tre.
Non si può chiamare un numero di "piccoline" superiore a quante ve ne sono in banco (per poche che esse siano, in talune situazioni!).
In ogni mano c'è solo un perdente: il giocatore con la combinazione più debole. E solo questi dovrà sobbarcarsi le "piccoline" e farà "staccare" in parte o del tutto l'avversario vincente. **Il giocatore o i giocatori con combinazioni di mezzo non vincono nè perdono.**
Quando sono rimaste solo quattro carte da distribuire, il mazzo va rimescolato dal giocatore successivo ancora attivo e ciascuno rimane col numero di "piccoline" acquisito fino a quel punto.
Per tradizione se un giocatore uscito dal gioco taglia il mazzo che gli viene porto dal mazziere, questi dovrà rientrare nel gioco, quindi attenzione ad estraniarsi il più possibile!
Questo è lo svolgimento del gioco per quanto riguarda l'uso delle "piccoline", veniamo ora al valore delle carte.
Anzitutto premettiano che nel TRISAC i quattro fanti, il dieci di denari ed il cavallo di denari (detti "concini" forse dal nome di un ministro francese all'epoca dei Borboni) funzionano come jolly, cioè possono sostituire nelle combinazioni qualsiasi carta e valgono nel conteggio undici punti ciascuno.
Gli assi valgono anch'esi undici punti ciascuno, i rimanenti dieci, le rimanenti figure e tutti i due valgono dieci punti ciascuno. Le restanti carte contano il valore che rappresentano.
Anche nel TRISAC, come nel poker, esiste una gerarchia di combinazioni onde determinare il gioco più forte.
La combinazione più bassa è costituita da due o tre carte dello stesso seme e viene chiamata "conta". Tra due "conte" vince quello con il punteggio maggiore, e in caso di parità, la mano va a monte. La successiva combinazione più forte è il tris, cioè tre carte dello steso valore; a questa segue il colore, cioè quattro carte dello stesso seme, detto a Brescia "Fluss" (come

in Toscana viene detto "Flussi" ed in Francia "Flux").
Tra due colori o Fluss vince quello costituito dal numero più alto di punti e, in caso di parità, la mano va a monte.
Al "Fluss" segue la quaterna, o poker per meglio spiegarsi, cioè quattro carte dello stesso valore. E' possibile, a differenza che nel poker, una parità tra i tris ed i poker, per il semplice fatto che vi sono in gioco anche sei jolly, ed anche in questo caso la mano va a monte.
La mano va a monte nel senso che nessuno vince nè perde tra i giocatori rimasti attivi: chi aveva precedentemente passato e quindi aveva ritirato le "piccoline" se le tiene comunque.
Il tris di due e la quaterna di due sono i tris e la quaterna più bassi; a questi seguono, in ordine ascendente, i tris e le quaterne di sette, otto, nove, dieci, cavalli, re ed assi.
Una combinazione qualsiasi ottenuta con le "matte" **non è inferiore** ad un'altra uguale ottenuta con tutte le carte "naturali", ad esempio una "conta" di 31 punti ottenuta con asse di coppe, re di coppe e dieci di coppe **non è superiore** ad una "conta" di 31 punti ottenuta con un "concino", un re di denari ed un due di denari, ed allo stesso modo un tris di assi costituito da due "concini" e dall'asso di coppe **non** è inferiore al tris di assi costituito dai restanti tre assi.
Nella "conta" o nel "fluss" i "concini" valgono sempre undici punti. Si noti come è impossibile che una "conta" contenga un punteggio più alto del "fluss": la "conta" più alta è costituita da un "concino" e da un asso e una figura (o un dieci o un due) dello stesso seme, totalizzanti 32 punti (11+11+10), mentre il "fluss" più basso (sette, otto, nove e dieci dello stesso seme, senza "concini") vale in totale 34 punti.
Per quanto riguarda la tattica del gioco, anche nel TRISAC è ammesso il bluff, comunque si consiglia normalmente un minimo di forza con la quale chiamare quando si è in possesso delle prime due carte. Tale minimo è costituito da uno o due "concini" o da due carte dello stesso valore, oppure, ma con maggiore possibilità di rischio, da due carte dello stesso seme.
Come al poker, è possibile ovviamente non chiamare, anche possedendo un gioco forte, per rientrare nel gioco quando un altro giocatore abbia puntato.
Quando sono distribuite le due carte **scoperte** supplementari ci si può regolare meglio sulla forza dell'avversario. Ma anche fare ciò può rivelarsi un'arma a doppio taglio, giocando con chi sa ben mascherare le due carte iniziali!
Come per tutti i giochi radicati nella mentalità di una sola città o di una sola provincia, è difficile pensare che il TRISAC possa prendere piede altrove, comunque consigliamo ai lettori di "Pergioco" di provare almeno una volta questo gioco e lo scopriranno notevole per la rapidità e le molteplici sorprese che può riservare, contando anche che in pratica esso è molto più semplice di quanto non appaia da questa prolissa spiegazione.

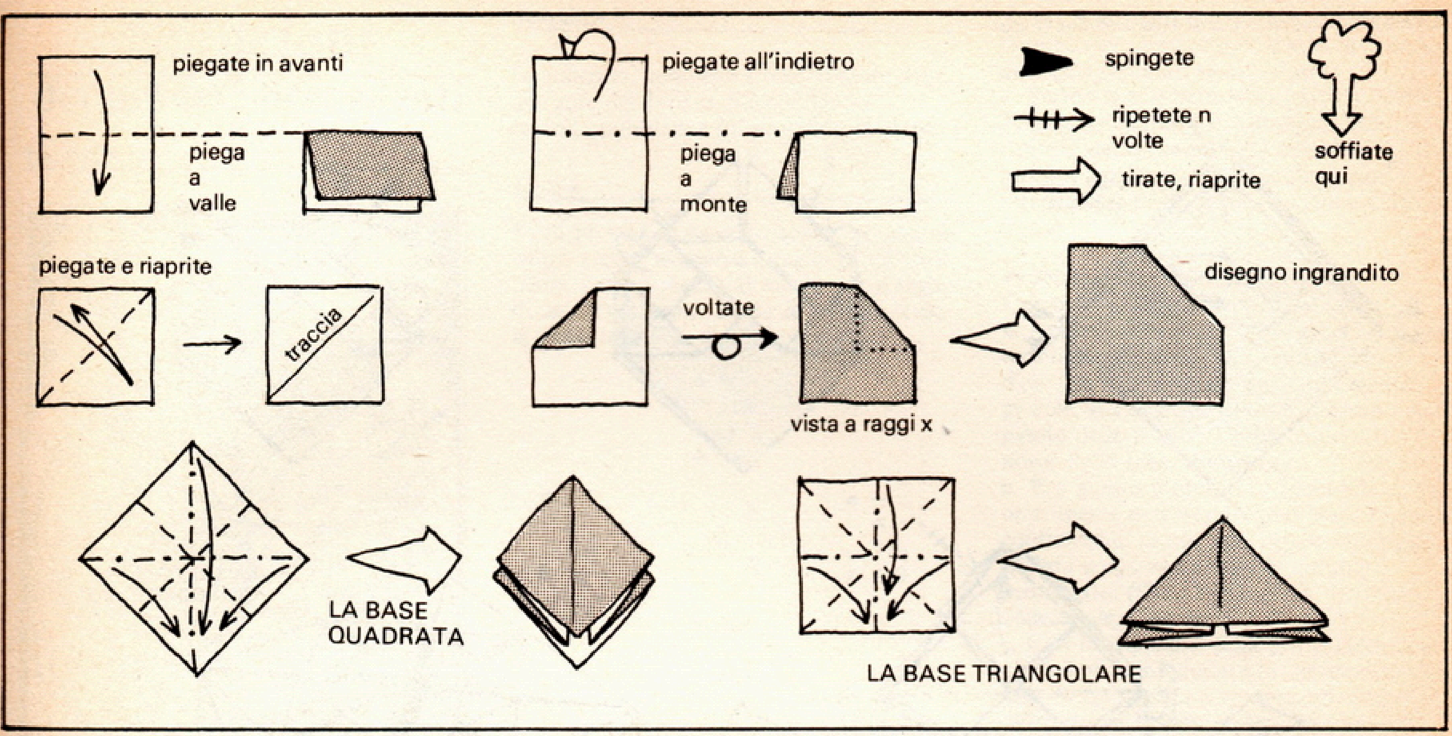
Origami

Carte in scatola

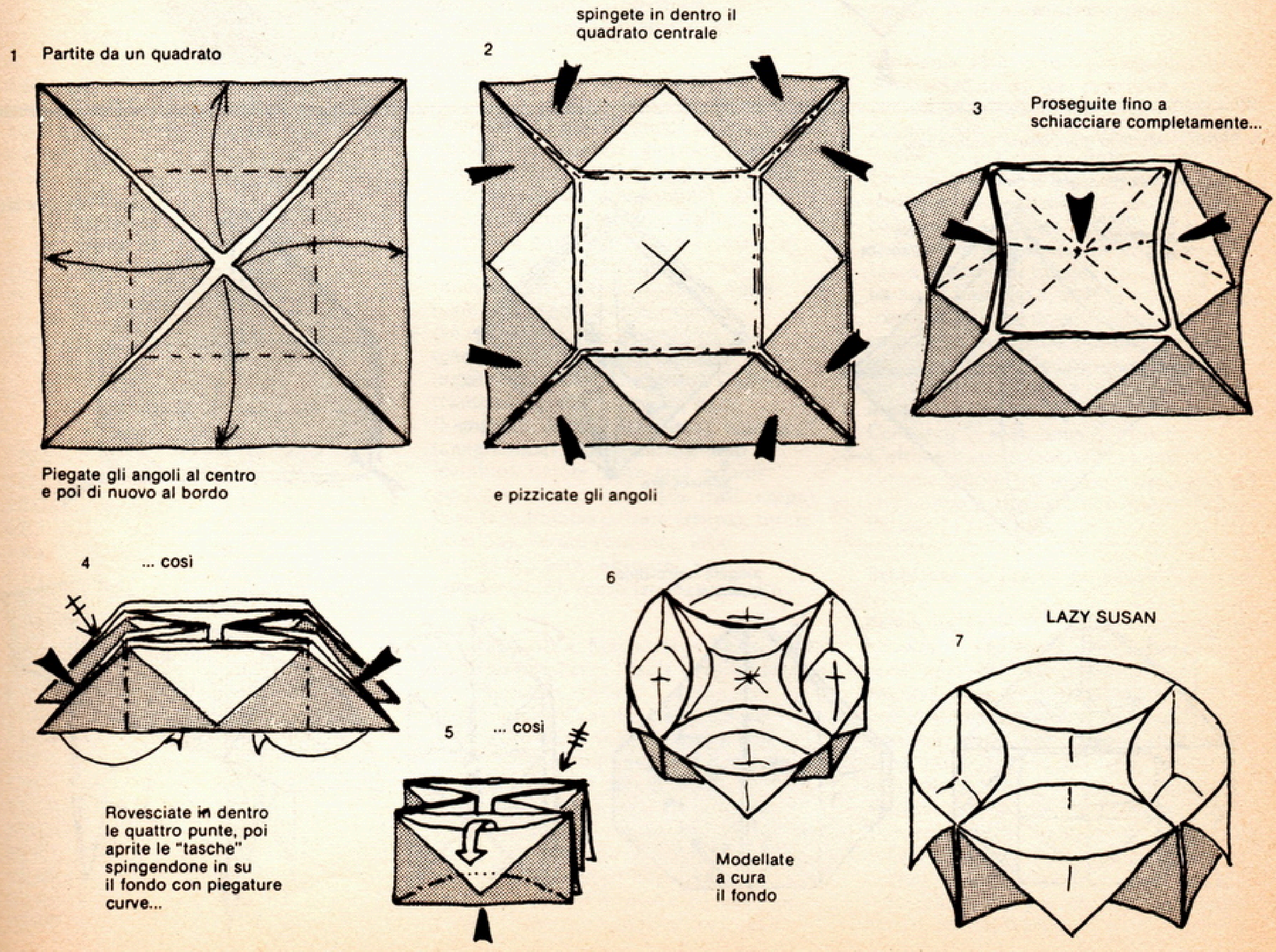
di Roberto Morassi e Giovanni Maltagliati

Quando un origamista crea una forma nuova, di solito cerca di farla conoscere agli altri appassionati e, non di rado, capita che la stessa forma si riveli già conosciuta. Questo fatto, particolarmente frequente nei modelli come le decorazioni, le scatole, le forme cioè con spiccate caratteristiche geometriche ha fatto pensare dapprima al plagio, ma accertata la buon fede dei rispettivi ideatori, ha dato lo spunto per considerazioni più profonde. Siamo così arrivati alla conclusione che le forme geometriche *preesistono* e vengono *scoperte* dagli origamisti e non *inventate*, nè più nè meno di quanto può succedere nello studio della matematica o della geometria. I metodi di piegatura di alcune *scatole* che vi vengono illustrati in questo numero sono anche un invito a cercare risultati diversi, e magari inediti.
Forse l'obiettivo più ambito che un origamista si può porre nel realizzare una scatola è quello di ottenere con *un solo foglio* una scatola completa di contenuto e coperchio. Vi sono alcuni esempi destinati a rimanere famosi, come il pupazzo a molla, il pacchetto di sigarette, la scatola di fiammiferi svedesi, ecc. In questi casi è quasi impossibile che la genialità necessaria per tali risultati si manifesti più volte in soggetti diversi, e infatti questi modelli non si scoprono tanto spesso! Naturalmente sono modelli molto difficili da piegare e non adatti ad essere proposti in una rubrica di divulgazione, ma se qualcuno desidera provare basta che scriva al Centro Diffusione Origami, Casella Postale 318, 50100 Firenze.
Esaminiamo invece i risultati di piegature poco più che elementari, ma non per questo meno interessanti. Oltretutto è anche utile saper piegare qualche scatolina, per rendere più personale un piccolo dono, per ordinare meglio il cassetto delle cianfrusaglie, o per la scrivania. Le bomboniere no, per favore non fate le bomboniere, a meno che non siano dirette a persone che sappiano distinguere le cose di buon gusto da quelle utilizzate per metterci solitamente i confetti. Oltretutto, c'è chi potrebbe pensare che l'avete fatto solo per risparmiare...
La carta ha naturalmente molta importanza, e conviene utilizzare quella piuttosto robusta con disegni piccoli, fantasia. Cercando nei negozi più qualificati è facile trovare fogli bellissimi, e crediamo utile segnalare quelli prodotti da una cartotecnica di nome Loris of Florence che ultimamente ha messo in catalogo molti tipi nuovi. Anche la carta metallizzata si presta molto bene, soprattutto se riuscite a trovare quella a superficie goffrata anziché liscia.
Lazy Susan - Questo splendido e semplicissimo modello tradizionale della provincia di Szechuan (Cina occidentale) è stato reso popolare fra gli orgamisti occidentali da Philip Shen, uno dei "maghi" dell'origami geometrico. Nel 1961 fu pubblicato in "The Best of Origami" di S. Randlett. La sua caratteristica più notevole sono le *piegature curve*, insolite in un modello origami in cui di solito si tende a valorizzare i piani e le linee diritte. Con i suoi cinque scomparti si presta ad essere utilizzato per caramelle e dolciumi, oppure per spilli, fermagli e piccoli oggetti di cancelleria.
La scatola con coperchio è un'elegante creazione di Alvaro Muñoz, segretario del Centro Latino de Origami a Lima, Perù (ebbene sì, come vedete l'origami è diffuso in tutti gli angoli del mondo...).
Il Sanbo, infine, è uno dei modelli giapponesi più antichi, di origine religiosa. Raffigura infatti un cestino usato come porta-offerte o porta-dolci in alcune cerimonie tradizionali.

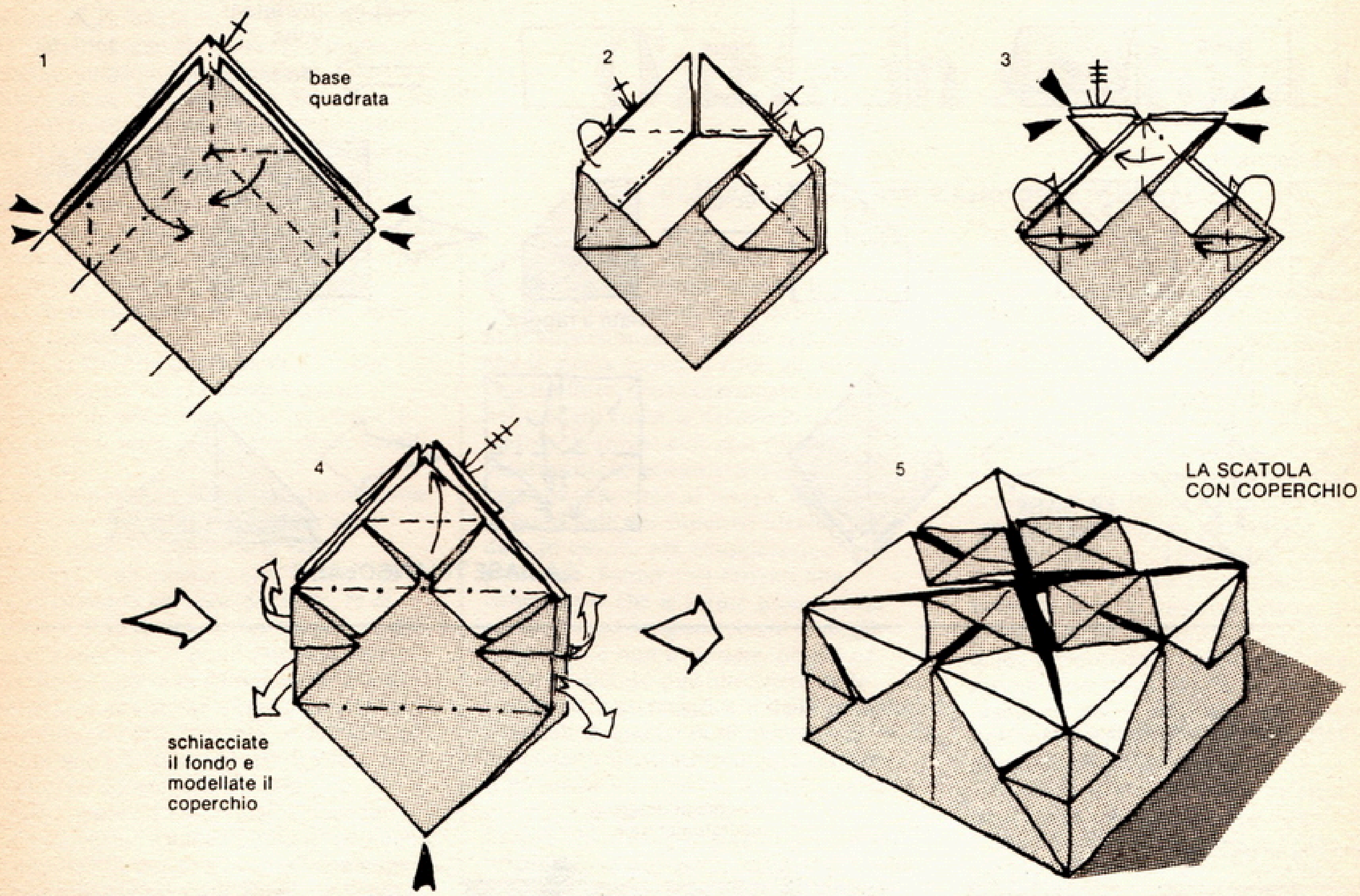




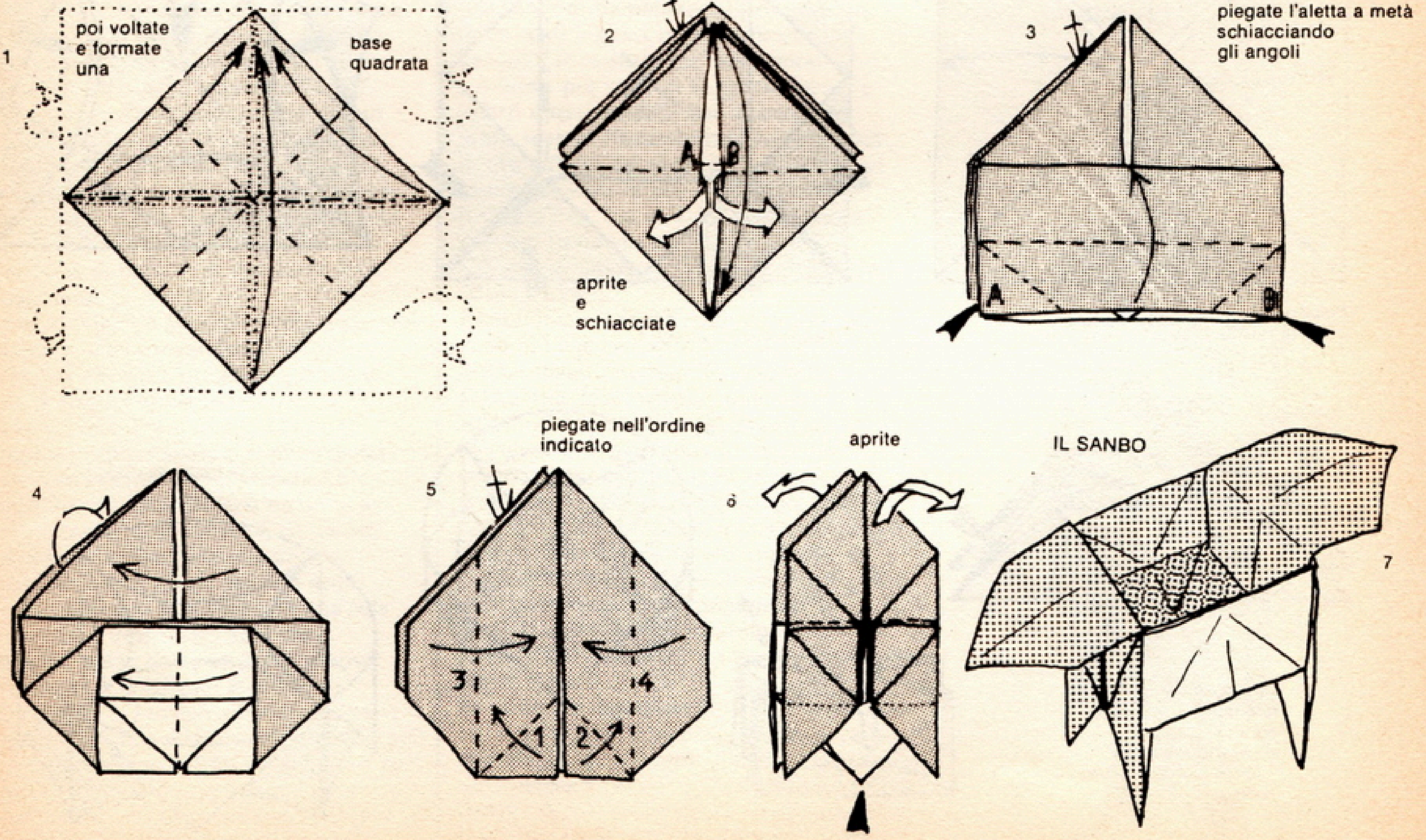
LAZY SUSAN - Modello tradizionale cinese



La scatola con coperchio di Alvaro Muñoz (Perù)



IL SANBO - Modello giapponese tradizionale.



Soluzioni
dei numeri precedenti

Labirinto



Brain Trainer

1:D5 - E6,	17:E5/6-A2/3,
2:C5 - D5,	18:E3/4-B5/6,
3:C3/4-B6/7,	19:E1/2-A4/5,
4:C1/2-D6/7,	20:D7 - E1,
5:B7 - C1,	21:D5/6-E2/3,
6:B5/6-C2/3,	22:D3/4-E4/5,
7:B3/4-A6/7,	23:D2 - A6,
8:B1/2-C4/5,	24:D1 - A7,
9:A7 - B1,	25:C7 - D1,
10:A6 - B2,	26:C6 - D2,
11:C5 - B3,	27:C5 - E6,
12:E6 - B4,	28:C4 - D3,
13:A5 - C5,	29:B6 - C4,
14:A3/4 - E6/7,	30:E6 - C5,
15:A1/2-C6/7,	31:A7 - D4,
16:E7 - A1,	32:A6 - D5....

1:D4/5-B6/7,	22:B7 - C4,
2:D3 - A6,	23:B5/6-C5/6,
3:D1/2 - C6/7,	24:B4 - A5,
4:E5 - D1,	25:B3 - A6,
5:E3/4-D2/3,	26:B2 - C7,
6:E1/2-D4/5,	27:B1 - A7,
7:C7 - E1,	28:E7 - B1,
8:A6 - E2,	29:A7 - B2,
9:B7 - E3,	30:A6 - B3,
10:A5 - E4,	31:A5 - B4,
11:D5 - E5,	32:A4 - B5,
12:D3/4-E6/7,	33:A2/3 - B6/7,
13:C6 - A5,	34:A1 - E7,
14:D2 - A6,	35:C7 - A1,
15:C5 - D2,	36:D4 - A2,
16:C4 - B7,	37:C6 - A3,
17:C3 - D3,	38:C5 - D4,
18:C1/2-D4/5,	39:E7 - A4,
19:A6 - C1,	40:E6 - A5,
20:A5 - C2,	41:B7 - C5,
21:D5 - C3,	42:B6 - D5....

Scarabeo

Le soluzioni complete e commentate delle due gare del Trofeo di Capodanno saranno pubblicate sul prossimo numero.

Bridge

Nord prende di Asso il ritorno e taglia un cuori, picche al morto e taglio di un'altra cuori, ancora picche al morto per il taglio di una terza cuori. Dopo la settima levée la situazione è la seguente:

```
            ♠ A
            ♡ J10
            ♢ Q
            ♣ 54
♠ J                     ♠ —
♡ 8           N         ♡ A
♢ A9        O   E       ♢ J76
♣ 32          S         ♣ 109
            ♠ 108
            ♡ —
            ♢ 1043
            ♣ Q
```

Sud gioca picche per l'asso, ed est ha problemi di scarto; se scarta fiori, sud taglia una cuori gioca la donna di fiori e prosegue quadri realizzando la decima levée a fiori o quadri. Se est sull'asso di picche scarta quadri Nord prosegue con la donna di quadri affrancando successivamente le quadri di mano.

Parole

Problema 23 bis. La giusta sequenza della «catena verbale» era: giornale, algerino (anagramma), regali (logogrifo), legali (cambio), Gallie (anagramma), galline (zeppa), palline (cambio), polline (cambio), polli (scarto), porri (cambio), pori (scarto), porci (zeppa), copri (anagramma), Capri (cambio), Sapri (cambio), sapori (zeppa), riposa (spostamento), riso (logogrifo), lisa (cambio), lisca (zeppa), odalisca (aggiunta), sadico (logogrifo), Cadice (cambio), camice (cambio), mica (logogrifo), nemica (aggiunta), cinema (anagramma), cima (scarto), timo (cambio), timore (aggiunta), remoti (spostamento), reti (scarto), reati (zeppa), tiare (anagramma), tirare (zeppa), turare (cambio), curaro (cambio), arco (logogrifo), ocra (bifronte), acro (spostamento), acero (zeppa), macero.

Problema 31. a. Sci+ascia = Sciascia. Gli sci «van paralleli», l'ascia viene adoperata «per tagliar la legna».
b. Casso+la=Cassola. Casso sta per spento («Cinque volte racceso e tante casso», Dante, Inferno), il la è la nota fondamentale per dare il tono.
c. Mora+via=Moravia. La mora era la maggiore unità di combattimento (614 uomini) dell'esercito spartano. Prendere il via, sta per prendere la partenza.
d. Cero+netti=Ceronetti: biblista l'intero, perché Guido Ceronetti ha tradotto i Salmi, il Cantico dei Cantici, il Libro di Giobbe, ecc. Votivo è il cero, e netti sono quei pesi calcolati senza la tara.
e. Berto+lucci=Bertolucci (Attilio, padre del regista Bernardo). Giuseppe Berto è l'autore del romanzo «La cosa buffa», il luccio è un arnese a forma di pinna rettangolare usato per l'estrazione della torba.

Problema 32. Il problema è libero. Comunque, i brani semicifrati sono:
a. Accanto al salterio v'era, evidentemente terminato da poco, uno squisito libro d'ore, dalle dimensioni incredibilmente piccole, sì che avresti potuto tenerlo nel palmo della mano. (Umberto Eco, Il nome della rosa, Bompiani).
b. Era giunto il momento immobile e opprimente dell'estate, tipico delle regioni continentali, in cui ogni oggetto galleggia sull'afa come su un lago di cotone profumato. (Gian Piero Bona, Il silenzio delle cicale, Garzanti).
c. Con lo stipendio della prima settimana alla scuola sono andato in un negozio di articoli fotografici a comprarmi cinque o sei rullini in bianco e nero. (Andrea De Carlo, Treno di panna, Einaudi).
d. L'irruzione dell'onda di piena era avvenuta proprio là dove più fitti erano stati piantati pali e poi tracciati sentieri per raggiungere il cratere sulla sommità della collina. (Ottavio Cecchi, Sopra il viaggio di un principe, Garzanti).

Problema 33. Il primo codice, decifrato, dava: «Sedette su una panchina, vicino alla statua, e rimase senza far niente, abbandonato ai suoi pensieri». (Ernesto Sàbato, Sopra eroi e tombe, Feltrinelli).
La seconda frase era: «Portavano ancora i pantaloni corti quell'anno, non avevano cominciato a fumare, fra tutti gli sport preferivano il calcio...» (Mario Vargas Llosa, I cuccioli, Editori Riuniti).
La terza frase dava: «Molti anni dopo, di fronte al plotone di esecuzione, il colonnello Aureliano Buendìa si sarebbe ricordato di quel remoto pomeriggio in cui suo padre lo aveva condotto a vedere il ghiaccio». (Gabriel Garcìa Marquez, Cent'anni di solitudine, Feltrinelli).
L'ultima frase, infine, era: «Venni a Comala, perché mi avevano detto che qui viveva mio padre...» (Juan Rulfo, Pedro Paramo, Feltrinelli).

Problema 34. Era un problema «aperto».

Problema 35. Nello schema comparivano 62 monete. Orizzontali: leu, lek, peso, zaire, ngultrum, zloty, birr, guaranì, ouguiya, pula, kyat, lira, quetzal, cordoba, yuan, cruzeiro, riyal, scellino. Verticali: leone, won, paanga, dirham, dong, rand, lev, yen, ekpwele, balboa, taka, rupia, naira, sterlina, riel, lempira, dracma, corona, dinaro. Diagonali: sol, lilangeni, bolivar, baht, rublo, tughrik, kip pot poy, kwanza, escudo, kina, colon, fiorino, kwacha, dollaro, maluti, sucre, cedi, syli, dalasi, gourde, markka, afghan marco, peseta, franco.

Facsimile della griglia da utilizzare per la realizzazione dei counters per il Concorso di BOARDGAME

Questo abbonamento ve lo raccomandiamo!!!



Le Poste non funzionano come dovrebbero. Lo sanno tutti, anche gli abbonati che spesso, nell'anno trascorso, non hanno ricevuto Pergioco con la puntualità che loro e noi avremmo voluto. E allora? E allora, accanto all'abbonamento ordinario che, con una sfida al carovita manteniamo allo stesso prezzo di dodici mesi fa, proponiamo una soluzione estremamente più rapida: l'abbonamento "raccomandato". Adatto soprattutto ai lettori che intendono partecipare alle gare ed ai tornei (ma anche a tutti coloro che vogliono riceverci nella forma più rapida) questo tipo di abbonamento offre, con un minimo aggravio di spesa, anche la assoluta certezza di ricezione. Sia gli abbonati ordinari che quelli "raccomandati" continueranno ad entrare a far parte di diritto del Pergioco Club, usufruendo di tutti i vantaggi offerti dalla tessera di Socio.



DESIDERO SOTTOSCRIVERE N. .... ABBONAMENTI NELLE FORME SOTTOINDICATE

☐ ORDINARIO L. 25.000 ....
COGNOME NOME INDIRIZZO CAP PROVINCIA

☐ RACCOMANDATO L. 28.500 ....
COGNOME NOME INDIRIZO CAP PROVINCIA

☐ DONO RACCOMANDATO / ORDINARIO L. ....
COGNOME NOME INDIRIZZO CAP PROVINCIA

FORMA DI PAGAMENTO: ☐ ASSEGNO ☐ VAGLIA ☐ CONTO CORRENTE POSTALE N° 14463202

DECORRENZA DAL MESE DI .... TOTALE LIRE ....

SOTTOSCRITTO DA ....FIRMA .... TEL. ....

INVIARE A PERGIOCO SRL - UFFICIO ABBONAMENTI - VIA VISCONTI D'ARAGONA 15 - 20133 MILANO

Giocare c

ACROSTI

Di origine a
si ritrovano pers
e segnano secoli
dal rinascimento al risor

di Giuseppe

Vi ricordate quando a scuola vi insegnavano la formula MA CON GRAN PENA LE RECA GIU'? Serviva per riordinare nella giusta sequenza orografica, da sinistra verso destra, le nostre Alpi: Marittime, Cozie,Graie, Pennine, Lepontine, Retiche, Carniche, Giulie. Poi c'era l'altra formula magica ROSARANGIAVERCELINDAVIO', in cui si susseguivano mnemonicamente le parti iniziali dei vari colori dell'arcobaleno: Rosso, Arancio, Giallo, Verde, Celeste, Indaco, Violetto. Parecchi secoli prima, nel Medio Evo, una parola, ammonitrice di terribili espiazioni, rammentava invece i sette peccati capitali: SALIGIA, vale a dire: Superbia, Avarizia, Lussuria, Invidia, Gola, Ira, Accidia. MA CON GRAN PENA LE RECA GIU', ROSARANGIAVERCELINDAVIO', SALIGIA (il primo, con qualche accomodamento) sono tre esempi di Acrostico, parola greca che all'origine proponeva una lettura verticale delle prime lettere di tanti versi successivi, mentre in seguito ha finito con l'indicare la somma delle lettere (e, meno frequentemente, delle sillabe) iniziali di più parole: quelle che per i Latini erano le *"siglae"*, parola a sua volta derivata, a quanto pare, da una contrazione di *"singulae litterae"*.
Gli acrostici sono di antichissima data. La Bibbia ne offre parecchi, specie nel "Libro delle Lamentazioni", i cui cinque canti presentano, taluni in ordine alfabetico, tal altri alla rinfusa, le 22 lettere dell'alfabeto ebraico (*aleph, beth, ghimeti, dalet,* ecc.) come iniziali dei versetti che li compongono. Altri acrostici alfabetici compaiono nel 119° (o 118° per la Vulgata) scritto del "Libro dei Salmi", i cui 176 distici sono divisi in ventidue gruppi di 8, ciascuno iniziante con la medesima lettera, secondo l'ordine alfabetico.
Per trovare qualche cosa di simile, ma molto meno poetico, dobbiamo oggi rivolgerci alle frasi inviate qualche mese fa a "Tuttolibri" nel tentativo di infilare in un periodo di senso compiuto 21 parole con le iniziali ordinate alfabeticamente. La migliore ci è parsa questa: "Abbiamo Bisogno Continuo Di



Esercizio Fisico. Giovamento Ha Infatti La Mente Nell'Osservare Periodicamente Qualche Regola Sportiva. Temiamo Una Vita Zoppa!"
Nemmeno padre Dante nella "Divina Commedia" scampò dai furori (condannati, a suo tempo, da Cicerone) dell'acrostico. Nel XVI canto del "paradiso", quello dei superbi, quattro terzine cominciano con la parola "Vedea", quattro con "O", altre quattro con "Mostrava", parole ripetute all'inizio dei tre versi della tredicesima terzina. A qual fine? Allo scopo evidente di additare l'uomo (VOM = UOM, leggendo per acrostico) come naturale soggetto della superbia. E Dante stesso ne sapeva qualche cosa...
Altra costruzione analoga il Poeta fa nel XIX canto della medesima cantica, dove gli Spiriti Giusti condannano l'ingiustizia di ben 16 sovrani europei con undici terzine che, a tre a tre, cominciano con le parole "Lì", "Vedrassi" ed "E": i cattivi sovrani infatti rappresentano la LUE, la peste del mondo.
Giovanni Boccaccio fece qualcosa di simile nell'"Amorosa Visione", poema allegorico di imitazione dantesca, i cui 50 canti appaiono preceduti da tre sonetti che raccolgono acrosticamente le iniziali di tutte le terzine dell'opera, fornendo una dedica a Fiammetta, figlia naturale del re Roberto d'Angiò. Ma l'idea gli poteva anche essere venuta leggendo le strofe acrostiche che nel VI sec. il grammatico Prisciano aveva anteposte alle venti commedie di Plauto e in cui venivano presentati i vari argomenti, mentre le iniziali dei versi relativi formavano il titolo della commedia in oggetto.
Interessantissimo, per più motivi, il simbolo cristiano del Pesce, che vanta anch'esso un'origine acrostica. Dalle iniziali di una frase greca significante "Gesù Cristo, Figlio di Dio, Salvatore" si ricavò la parola YKTHYS, che vuol dire "Pesce".
Analoga formazione hanno i nomi delle note musicali, ricavati da Guido d'Arezzo intorno al 1000 da un Inno di San Giovanni: *"UT queant laxis / REsonare fibris / MIra gestorum / FAmuli tuorum / SOLve polluti / LAbii reatum / Sancte Johannes"*. Più tardi, dato che riusciva difficile a pronunciarsi cantando, l'UT divenne DO. E, a distanza di secoli, Arrigo Boito, aduso alle scapigliature verbali, così parafrasò:
UTil di Guido / REgola superna
MIsuratrice / FAcile di suoni
SOLenne or tu / LAude a te stessa intuoni
SIllaba eterna.

E, dato che siamo nel campo delle bizzarrie letterarie, completiamo con un'altra versione... musicale, da intitolarsi "Scala d'amore":
La donna dice: Io DO
al mio futuro RE
l'amor che in petto MI
brucia e languir mi FA.
Ah, venga presto SOL
il dì d'andare LA',
dove si dice SI'!
Di tutt'altro umore, durante l'impero napoleonico, l'acrostico tratto dal nome del Bonaparte: *"Non Amat Populum; Omnes Leges Evertit; Omnia Nostra Eripit"* ("Non ama il popolo, sovverte le leggi e ci ruba ogni cosa").

Spesso l'acrostico servì a fini politici, patriottici o satirici, nel corso della storia. Tutti sanno che "W VERDI", tracciato sui muri di Milano al tempo del Risorgimento, significava in realtà: "Viva Vittorio Emanuele, Re D'Italia". Dopo la fine della seconda guerra mondiale, invece, "W TITO" sui muri delle case triestine voleva dire: "Viva Trieste Italiana, Temporaneamente Oppressa". E qualche anno prima, al termine della Conferenza di Monaco (1938), qualcuno sistemò, l'uno sotto l'altro, i nomi dei quattro partecipanti più due altre parole che consentivano una profetica lettura verticale delle *terze* lettere. Così:

M U S S O L I N I
H I T L E R
C H A M B E R L A I N
D A L A D I E R
C H I
V I N C E R A' ?



le parole

CI & CO.

chissima,
nella Bibbia,
secoli di storia,
mento ai giorni nostri

ldo Rossi

"Vincerà STALIN", sentenziavano le terze lettere, lette dall'alto al basso. Ma questo non si chiama più Acrostico, bensì Mesostico, dal momento che sono impegnate non iniziali, ma lettere all'interno delle parole. Se infine la lettura verticale avviene in fondo, si ha il Telestico. Ecco un esempio francese di Acrostico-Telestico, con la ripetizione del nome ANNA in testa e in coda:

Amour parfait dans mon coeur imprimA
Nom très heureux d'une que j'aime bieN:
Non, non jamais cet amoureux lieN
Autre que mort défaire ne pourrA.



E passiamo ora ad occuparci delle Sigle. I Savoia ornarono il loro blasone con le lettere F.E.R.T., che si potevano spiegare *"Foedere Et Religione Tenemur"* ("Ci teniamo legati ai patti e alla religione"), ma anche, a riprovazione della debolezza di quei sovrani verso le belle donne, *"Femina Est Ruina Tua"*. Gli Asburgo, da Federico III in poi, ebbero A.E.I.O.U., che forse significava *"Austriae Est Imperare Orbi Universo"* ("Tocca all'Austria regnare sul mondo intero"), ma non è escluso potesse ironicamente decifrarsi *"Austria Erit In Orbe Ultima"* ("L'Austria sarà l'ultima nel mondo"). L'S.P.Q.R. di Roma ha sempre offerto il destro alle più saporite interpretazioni, a seconda di chi le faceva. Ma, al solito, il più divertente di tutti risultò Giuseppe Gioachino Belli quando scrisse:

'Ste lettre vônno di', sor somarone:
'Solo Preti Qui Regnano", e silenzio!

Oggigiorno siamo soffocati dalle sigle, molte delle quali sono diventate più precisamente degli Acronimi, cioè parole vere e proprie, di cui si trascura ormai l'origine acrostica: ONU, NATO, URSS, FIAT, ENPAS, IVA...

Dire "Mi compero una Fiat 131" vuol dire qualcosa di più (e di più sbrigativo) che pronunciare la frase: "Acquisterò una certa macchina, prodotta dalla Fabbrica Italiana di Automobili Torinese". S.O.S. — tanto per fare un altro esempio — è un acronimo, sia che lo facciamo derivare dall'ipotetica frase *"Save our souls"* (Salvate le nostre anime"), sia che raggruppi i segni più facili dell'alfabeto Morse (tre punti, tre lineette, tre punti). Un acronimo è VIP (*"Very Important Person"*, come dire personaggio in vista); dubbio viceversa che siano acronimi e non piuttosto sigle BB (Brigitte Bardot), CC (Claudia Cardinale), FF (Federico Fellini), oltre — scusate l'accostamento — a WC (naturalmente, non nel senso di Winston Churchill).



Interessante l'acronimo RADAR (oltretutto palindromico, cioè leggibile in ambedue le direzioni), che nasce da *"RAdio Detection And Ranging"* ("Radio rivelazione e localizzazione"). Più oscura l'origine di NYLON, che però ha permesso l'imbastitura di questa storiella: Appena il chimico Carottier ebbe perfezionato la sua invenzione, che sottraeva l'America al monopolio giapponese della seta naturale (si era durante l'ultimo conflitto mondiale), lo scienziato avrebbe esclamato con sprezzo: *"Now You, Lousy Old Nipponese!"* ("E ora a voi, vecchi pidocchiosi Nipponici!"). La somma delle iniziali dà appunto il nome del nuovo prodotto.

Una curiosità veramente gustosa riguarda una nostra abusata locuzione: "A ufo". Spiega qualcuno che essa deriverebbe dalla stampigliatura A.U.FO. (*"Ad Usum FOri"*) sulle casse di materiali destinati alle costruzioni nel Foro Romano, che pertanto non pagavano dogana: di qui il nostro "a ufo" , che equivale a "gratuitamente". Oggi esistono anche altri UFO, ma sono di nascita (sempre acrostica) americana: *"Unidentified Flying Objects"* ("Oggetti volanti non identificati").

Siamo alla conclusione. E, dato che tutte queste avventure verbali possono rientrare nel campo della linguistica divertente e, per lontana parentela, in quello dell'enigmistica, non rimane altro che citare la sigla assunta in passato dagli enigmisti "classici" riuniti in federazione: S.F.I.N.G.E., che, con procedimento acrostico inverso, venne felicemente interpretata come "Società Fra Iniziati Nei Giochi Enigmistici". E' una dimostrazione che, con un po' di buona volontà e fantasia, tutti gli enti e le istituzioni potrebbero fregiarsi di sigle significative (e non impronunciabili, come nella maggior parte dei casi). E tantomeno arrivare ad assurdi del tipo SIP, che all'origine valeva per "Società Idroelettrica Piemontese" ed ora si limita ad alludere "Società Italiana Per..." Per che cosa? Diamine, per l'esercizio telefonico!

A F E B bre, a fame, a stenti in preda io verso
T E S E ntir però allegra spero e presto,
E R E N der lieto in tal pensier mio verso
O M M E tter non potrei; or pur mi presto
N E' O M bra ti sien le lagrime ch'io verso!
A L R O vesciar dei troni io fede presto
T' A R R ide Iddio che a te rivolto in verso
I F O R ti accenna a vendicare e presto;
V' E D' O nde pei tiranni il fulmin parte!
O D I P otente? e le nazioni sole
S I D E stano in un punto e d'ogni parte
U N U R to sol dei re salvarle sole
O M O T o imprime all'ozio, certo parte
L E L E nte nubi onde specchiarli al sole.

Acrostico quadruplo composto a memoria dal patriota Luigi Castro durante 25 giorni di prigionia alla Mainolda di Mantova nell'ottobre del 1852. Per di più è a rime obbligate (*verso* e *presto* nelle quartine, *parte* e *sole* nelle terzine). Il quadruplice acrostico costituisce la seguente quartina, sempre di carattere patriottico: *"Bene morrò per te / E se morrò di duol; / Ferm'è la fede in me, / A te, o nativo suol"*.

Per Bismarck,
era una scienza positiva.

Per Metternich,
un'arte sottile.

Per noi,
è solo un gioco.



Trattative. Lotte intestine. Tattiche ambigue. Spregiudicate alleanze.
Improvvisi voltafaccia. A volte, la guerra è inevitabile.
E tutto questo con un solo fine: la Vittoria.
Non impressionatevi, è solo un gioco. Un gioco spregiudicato e appassionante, capace di farvi trascorrere tante serate divertenti.
Un'esclusiva Mondadori Giochi.

mondadori giochi ®

DIPLOMACY.
Il gioco preferito da Kissinger.

IL BANCO E I SUOI CONTI

di Gabriele Paludi

Un gioco d'azzardo è, per definizione, un gioco in cui non è richiesta alcuna abilità individuale per parteciparvi o per poterne in qualche modo influenzare le sorti.
Quando i due avversari che si fronteggiano possono disporre di identiche probabilità di vincere o di perdere, come avviene ad esempio nel gioco di *Testa o Croce*, il gioco viene definito *equo*.
In un gioco del genere, è possibile prevedere quale potrà essere la sorte dei giocatori che vi partecipano? Se non si fissa alcun limite di tempo alla durata del gioco considerato, benché ciò possa sembrare paradossale, ambedue i giocatori sono fatalmente destinati alla totale *rovina*, intendendo con questo termine la perdita totale del capitale messo in gioco.
Ma, se uno dei due partecipanti ad un gioco equo perde, l'altro non dovrebbe vincere?
Quando due giocatori, sempre gli stessi, sono avversari e giocano costantemente, uno di essi finisce per perdere tutto il suo capitale e ciò accade molto più facilmente al giocatore che dispone del capitale meno elevato, dato che costui difficilmente potrà sopportare gli scarti negativi della partita. Mentre il giocatore rovinato dovrà ritirarsi e magari meditare a lungo sulla sua *malasorte*, il giocatore che ha vinto, se ha la passione del gioco, troverà facilmente un nuovo avversario col quale intraprendere una nuova partita.
Se anche in questo caso riuscirà ad uscire vittorioso, ne troverà sicuramente un terzo, poi un quarto e così via. Man mano che affronterà le nuove partite, aumenteranno le probabilità di trovare un giocatore in grado di poter disporre di un capitale più elevato del proprio e quindi potrà a sua volta perdere tutto il suo capitale.
In effetti, chi ha la passione del gioco ha come avversario tutta l'enorme massa degli altri giocatori, che è ovviamente più ricca di lui ed è pertanto destinato ad una sicura rovina. Se il suo capitale è molto elevato e la sua salute piuttosto precaria, potrà accadergli di morire prima che ciò accada, ma la rovina del giocatore, anche se si tratta di un gioco equo, è non solo certa, ma può addirittura essere precisata in termini numerici.
In base ad accurati calcoli matematici, *Emile Borel* ha calcolato che un giocatore che disponga di un capitale di 200 pezzi ha più di una probabilità su 2 di essere rovinato dopo 10.000 colpi in un gioco equo.
Se si considera un insieme di un milione di colpi, il giocatore corre un fortissimo rischio di rovinarsi se possiede un capitale di non oltre 2.000 pezzi, mentre è quasi certo che non sarà rovinato se il suo capitale oltrepasserà i 6.000 pezzi.
Un milione di colpi può sembrare un traguardo infinitamente lontano da ogni realtà, ma si può raggiungere in circa 27 anni, ipotizzando il gioco di 100 colpi al giorno in media. Si tratta di un limite non impossibile da raggiungere da parte di un assiduo giocatore.
Tutti questi calcoli sono validi se riferiti ad un gioco equo le cui sorti siano equiprobabili ed ipotizzando un gioco a *massa uguale*, cioè con una posta costantemente dello stesso valore. Ma, che cosa può accadere in realtà a chi pratica un gioco da Casino?
Tutti i giochi praticati nei Casino non sono equi, dal momento che le sorti del gioco sono squilibrate in modo da assicurare al banco un vantaggio matematico sul giocatore.
Ogni gioco da Casino ha delle regole con cui viene assicurato tale vantaggio. Alla *boule* il banco vince tutte le poste in gioco ogni volta che esce il numero 5; alla *roulette* quando esce lo zero; al *trente et quarante* quando si ha il punto 31 su tutte e due le file di carte (punto detto anche *uno appresso* o *refait*) ecc. ecc.
Il vantaggio matematico che il banco si assicura varia da gioco a gioco e quindi si può ben parlare di gioco più equo o meno equo, ma l'apparente esiguità della percentuale di vantaggio del banco relativa ad alcuni giochi non deve ingannare perchè è proprio grazie ad essa che, ad esempio, i quattro Casino italiani riescono ad avere un introito lordo di 150 miliardi all'anno.
In effetti, il vantaggio matematico del banco falcidia in maniera costante ogni puntata che viene effettuata dal giocatore, anche senza che quest'ultimo se ne renda perfettamente conto.
Si è portati a giustificare lo svantaggio che il banco impone al giocatore adducendo le spese che il Casino deve sostenere per la sua gestione, e ciò è certamente vero, dal momento che i Casino non sono istituti di beneficenza, però spesso si è anche portati a sottovalutare l'incidenza che tale svantaggio comporta per il giocatore.
Prendiamo ad esempio in considerazione il più diffuso gioco da Casino: la roulette.
In questo gioco, il vantaggio matematico, detto anche *cagnotte*, è assicurato al banco dalla presenza dello zero, che costituisce il 37° numero presente sul cilindro.
Quando esce lo zero, tutte le puntate sulle chances multiple vengono considerate perdenti e vengono immediatamente incamerate dal banco. Poiché lo zero esce in media una volta ogni 37 colpi, come tutti gli altri numeri presenti sul cilindro della roulette, il banco si assicura in tal modo un vantaggio di 1/37, equivalente al 2,70%.
Sulle chances semplici questo vantaggio scende all'1,35% perché, in occasione dell'uscita dello zero, vengono offerte al giocatore due possibilità:
a) *Partager* la puntata, cioè chiedere l'immediato rimborso di metà della propria posta;
b) Attendere, con la posta imprigionata, l'uscita del colpo successivo allo zero. Se in tale colpo esce la chance sulla quale si era puntato, la posta viene restituita, senza che sia pagata alcuna vincita.
Ambedue queste possibilità portano ad una perdita di una puntata ogni 74 colpi e quindi assicurano al banco un vantaggio matematico costante dell'1,35%.
William Carson ha calcolato l'incidenza di queste percentuali nello svolgimento del gioco ed ha redatto le seguenti interessanti tabelle che mostrano chiaramente come il vantaggio del banco tenda a crescere man mano che aumenta il volume del gioco.



IL GIOCO PIU' IMPORTANTE D

ANNI 70: scoppia in USA la febbre del gioco di ruolo
ANNI 80: l'International Team per prima in Europa lancia la sua risposta con VII Legio

Attraversare un buco nero, sfiorare i limiti della galassia, incontrare gli alieni più interessanti e pericolosi sarà il passatempo preferito di tutti i giocatori italiani. Curato nello sviluppo del progetto fino ai più piccoli particolari e nello sviluppo grafico dell'immagine, l'International Team propone VII Legio come massima espressione nel settore dei giochi e come coronamento di un lavoro serio e attento durato più di due anni.



In questo gioco incontrerete tutte le forme di vita esistenti nello spazio non ancora esplorato

VII Legio

un gioco per 2/6 persone della durata di 2 ore
gioco di facile comprensione e di immediata presa su un pubblico di tutte le età.

Qualità e design italiani in USA • Canada • Giappone • Australia • Inghilterra • Germania • Olanda • Belgio • Norvegia • Svizzera • Finlandi

Costo dello zero rapportato alla vincite medie realizzabili nello stesso numero di colpi, in un gioco a massa uguale

Colpi	Vincite medie realizzabili	Costo dello zero
100	5,6 pezzi	1,3 pezzi
200	8 pezzi	2,7 pezzi
500	13 pezzi	7 pezzi
1.000	18 pezzi	13,5 pezzi
3.000	31 pezzi	40,5 pezzi
5.000	40 pezzi	68 pezzi
10.000	57 pezzi	135 pezzi
20.000	80 pezzi	270 pezzi
50.000	126 pezzi	676 pezzi
100.000	179 pezzi	1.351 pezzi

Proporzioni di vincenti e perdenti sulle chances semplici e sui numeri pieni, ipotizzando un gioco a massa uguale effettuato da 1.000 giocatori.

Dopo colpi	Chances semplici		Numeri pieni	
	vincenti	perdenti	vincenti	perdenti
1	493	507	27	973
40	466	534	488	512
100	446	554	482	518
500	382	618	460	540
1.500	285	715	429	571
2.500	250	750	409	591
7.500	122	878	345	655
15.000	49	951	286	714
21.200	25	975	250	750
45.000	2	998	164	836
180.000	0	1.000	25	975
360.000	0	1.000	2	998

Comparazione tra i saldi medi sulle chances semplici e sui numeri pieni ipotizzabili su un identico numero di colpi.

Dopo colpi	la metà dei giocatori che puntano L. 10.000 avranno un saldo compreso tra Lire	
	Chances semplici	Numeri pieni
40	+2.500 e - 3.500	+24.000 e - 26.000
500	+8.000 e - 22.000	+75.000 e - 102.000
2.500	0 e - 68.000	+130.000 e - 265.000
5.000	-20.000 e - 115.000	+145.000 e - 415.000
15.000	-120.000 e - 285.000	+77.000 e - 890.000
21.200	-185.000 e - 385.000	0 e - 1.150.000
180.000	-2.150.000 e - 2.720.000	-3.200.000 e - 6.535.000

Esaminando attentamente le tabelle si può semplicemete concludere che il giocatore è fatalmente destinato alla sicura rovina se frequenta assiduamente i tavoli verdi.



BIBLIOGRAFIA

1) *Emile Borel*: Le jeu, la chance - Ed. Gallimard, Paris, 1941.

2) *William Carson*: I sistemi per vincere alla roulette - Ed. Silver Press, Genova, 1980.



GIOCO & LETTERATURA

Un inedito di "gioco" di Lewis Carroll vecchio di 122 anni

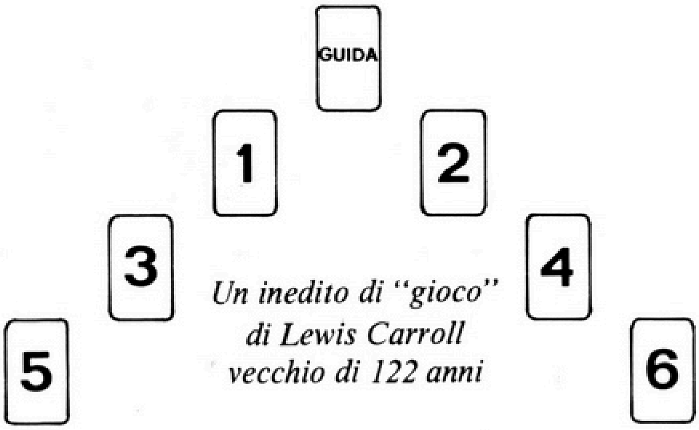
La rassegna dei giochi, inediti in Italia, di Lewis Carroll si apre con "Court Circular", gioco di carte per due o più persone inventato nel gennaio 1860, quando Carroll aveva 28 anni. "Court Circular" presenta almeno tre motivi di interesse: in primo luogo, con la preminenza che esso attribuisce alle figure (e in particolare a quelle di cuori), non è azzardato scorgervi un primo nucleo - sebbene molto mediato - di quell'"Alice in Wonderland" che venne narrato per la prima volta alle bambine Liddell due anni dopo, nel 1862; in secondo luogo, testimonia dell'interesse - e dell'atteggiamento meticoloso e pignolo che gli era connaturato - di Carroll per i giochi; infine, rivela di Carroll sia l'inclinazione a trasferire sul terreno della narrazione e del nonsense attività astratte (in questo caso, basta vedere sia il titolo del gioco sia i nomi delle possibili combinazioni) sia il suo snobismo e la sua ammirazione per la nobiltà e la monarchia: "Court Circular", infatti, è un termine che gli inglesi adoperano per designare il bollettino quotidiano - che appare tuttora sulle colonne del "Times" - degli avvenimenti di corte.

Convinti di far cosa gradita ai nostri lettori, abbiamo riprodotto le regole di "Court Circular" così come Carroll le ha fissate: chi volesse consultare l'originale, può reperirlo in: L. Carroll, Complete Works, Vintage Books, New York, 1976.

Sezione I (per due giocatori)

1. Si taglia il mazzo per stabilire chi gioca per primo. Chi pesca la carta più alta giocherà per primo, chi invece pesca la carta più bassa distribuirà le carte. Il mazziere distribuisce sei carte a ciascun giocatore, dandone una alla volta a cominciare dal primo di mano, e scopre la tredicesima carta, che viene chiamata "Guida". È opportuno che lo stesso giocatore faccia da mazziere per tutta la durata di ciscuna partita.

2. Inizia a giocare una carta il primo di mano, poi gioca il mazziere; si prosegue così finché le sei carte non sono state giocate. Quando la mano è terminata, colui il quale riesce a fare (con le tre carte che ha giocato, con o senza la "Guida") la miglior "fila" vince la mano.



N.B. Nella figura, le carte sono numerate in base all'ordine con cui sono state giocate.

3. Una "fila" consiste di due - o di tutte e tre - le carte calate da ciascun giocatore, con o senza la "Guida". Per fare la "fila", non importa in quale ordine siano state calate le tre carte. Le "file" sono classificate nel seguente modo:

a) tre o quattro carte (Guida inclusa):

— Trio: tre carte uguali (tre Re, tre nove).

— Sequenza: tre o quattro carte in sequenza (otto, nove, dieci, Fante).

— Simpatia: tre o quattro carte di cuori.

— Figura: tre o quattro figure (se le figure sono quattro, la fila assume il nome "Court Circular").

N.B. In questo gruppo, una fila di quattro carte batte una fila simile di tre carte. In una Sequenza, la Guida non può essere messa nel mezzo, ma solo alle due estremità.

b) tre carte (Guida esclusa): Come sopra.

N.B. Nella Sequenza, l'asso può essere unito sia a Re e Donna che a due e tre.

c) due carte (Guida esclusa):

— Paio: due carte uguali.

— Valentina: due carte di cuori.

— Etichetta: due figure.

4. Se entrambi i giocatori hanno fatto file identiche, vince la mano il giocatore la cui fila contiene la carta migliore; se nessuno dei due ha fatto una fila, vince il giocatore che ha calato la carta migliore. Il valore delle carte è, in ordine decrescente, il seguente:

(1) cuori; (2) le restanti carte del mazzo, nell'ordine asso, Re, etc.

N.B. Se non è stata giocata alcuna carta di cuori, e le carte più alte dei due giocatori sono uguali (per esempio: due assi), il valore va calcolato in ordine decrescente come segue: quadri, fiori, picche.

5. Il vincitore della mano sceglie, come Guida per la mano successiva, una qualsiasi delle carte sul tavolo - eccettuata la vecchia Guida -; poi prende le restanti carte e, se è primo di mano, le volta in modo che restino scoperte, mentre in caso contrario, le depone in modo che rimangano coperte, e diventa primo di mano nella mano successiva.

6. Il mazziere poi distribuisce le carte, una alla volta, iniziando dal primo di mano, finché ciascuno dei giocatori non ha nuovamente sei carte.

7. In qualunque momento della mano, dopo che è stata giocata la prima carta, e prima che i due avversari abbiano giocato tre carte, colui al quale spetta di giocare può "abbandonare"; in questo caso, la mano ha termine; vince l'altro giocatore, il quale procede secondo la regola 5. Quando uno dei due ha giocato tre carte, all'altro non è più possibile "abbandonare".

8. Quando il mazzo è esaurito, nessuno dei due giocatori può abbandonare. Il vincitore dell'ultima mano sgombra il tavolo dalle carte. Ciascuno dei due poi conta le carte che ha vinto, nel modo che segue: carte scoperte, 2 punti ciascuna; carte coperte, 1 punto ciascuna; cuori, 1 punto ciascuna; figure, 1 punto ciascuna. (Ne consegue che una figura di cuori, se è scoperta, vale 4 punti). Il vincitore segna la differenza risultante tra il suo punteggio e quello del perdente, mentre il perdente non segna niente. Nelle partite si va a 20 oppure a 50 punti.

Sezione II (per tre o più giocatori)

Si applicano le regole precedenti, con queste necessarie modifiche. La carta Guida è collocata al centro del tavolo; il primo di mano gioca una carta; dopo di lui, il turno passa al giocatore alla sua sinistra, e così via in senso circolare. Ciascun giocatore depone le proprie tre carte in una fila che parte dalla Guida e va verso se stesso. Vince la mano, e diventa primo di mano per quella successiva, chi fa la miglior fila. In qualunque momento della mano, dopo che è stata giocata la prima carta di essa e prima che uno dei giocatori abbia giocato tre carte, il giocatore di turno può abbandonare; in questo caso egli perde la possibilità di vincere la mano, e gli altri giocatori proseguono senza di lui. Nel caso però in cui qualcuno abbia già giocato tre carte, non è più permesso abbandonare. Nel caso in cui tutti i giocatori tranne uno abbandonino, è quest'ultimo a vincere la mano. Alla fine di ogni partita tutti i giocatori - tranne quello che ha totalizzato il punteggio più basso - segnano la differenza tra i loro punti e quelli di quest'ultimo, che non segna niente. Vince chi arriva per primo a 50 punti.



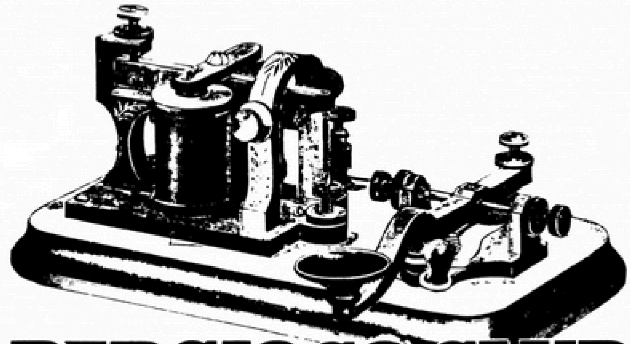
LETTURE

QUELL'OCA HA UNA STORIA

Era il giugno del 1980. A Lodi, informavano le cronache regionali, si apriva, presso il Museo Civico e con il patrocinio del locale Assessorato alla Cultura, una mostra insolita sull' "dilettevole giuoco dell'Oca". Venivano esposte per la prima volta quarantuno stampe originali di tavolieri datati dal Seicento al Novecento rintracciate presso la Civica Raccolta Bertarelli e il Museo della Scala di Milano. Artefici dell'ideazione e della ricerca due giovani studiose, Bianca Tinti e Silvia Mascheroni. Pergioco le andò a trovare, prima a Lodi, poi a Milano, ove risiedono. E proprio da Silvia e Bianca fu scritto (titolo: Il dilettevole Giuoco dell'Oca) l'articolo di apertura del primo numero di Pergioco (e quante discussioni sul fatto che si dovesse scrivere Oca - come sosteneva la redazione - o Ocha - come avrebbero preferito le autrici).
Ora, un anno e mezzo dopo, ecco giungere in redazione uno splendido volume che amplia, approfondisce, arricchisce, la mostra di Lodi, mantenendo intatto lo spirito e gli intenti.
"Ringraziandovi di averci tenuto a battesimo" dice la dedica. Il ringraziamento è reciproco, perché "ci battezzammo" l'un l'altro. In cinquantadue tavole a colori di grande formato, in decine di illustrazioni d'epoca, in testi lucidi e puntuali, si ripercorrono quattro secoli di "gioco e storia", di "gioco e costume", di "gioco e tradizione", in una visione rigorosa e al tempo stesso scanzonata, come la sezione dedicata a "Bonaparte Napoleone: le imprese, i motti e le sconfitte tra storia e leggenda; come si costruisce una star." Il gioco dell'Oca - sostengono le Autrici - ha spesso rappresentato lo specchio della società dell'epoca, e nelle 63 case si ritrovano, di volta in volta, i personaggi, i tratti culturali, lo spirito e il pensiero di un'epoca. Proprio perché diffuso e popolare, il tavoliere ha svolto sovente ruolo di divulgatore di idee e di conoscenze, (si vedano ad esempio le tavole del "Nuovo gioco istorico sull'antico Testamento) o ha registrato i "grandi eventi" (esempio tutto italiano il gioco del Dirigibile Norge). Questo volume è la preziosa conferma di come il gioco sia sempre stato profondamente legato alla vita, alle società, ai popoli. Anche se, ancora oggi, non manca chi la pensa esattamente al contrario.



Silvia Mascheroni e Bianca Tinti
Il gioco dell'Oca
Bompani
pp. 144 (formato cm 25x37)
lire 30.000



PERGIOCO CLUB

I negozi elencati in questa pagina praticano ai Soci del Pergioco Club il 10 per cento di sconto sugli acquisti e sono "raccomandati" da Pergioco per il livello di specializzazione nel settore dei giochi "intelligenti".
I lettori interessati ad aderire al Pergioco Club devono inviare il tagliando qui sotto pubblicato (o una fotocopia) allegando 5.000 lire in francobolli o in contanti.

I NEGOZI "GIRAFFA"

Alessandria
PROVERA CARLO
via Piacenza, 2

Ancona
REGALOBELLO
corso Garibaldi, 23

Bergamo
CALDARA ANGELO
viale Papa Giovanni XXIII, 49

Biella - Vercelli
SERENO - GALANTINO
P.zza 1° Maggio, 1

Bologna
F.LLI ROSSI via D'Azeglio, 13/5

Brescia
VIGASIO MARIO
Portici Zanardelli, 3

Cagliari
GIOCATTOLI NOVITÀ
IL GRILLO via Sonnino, 149

Casale Monferrato - Alessandria
RIPOSIO CLELIA via Roma, 181

Como
MAG. MANTOVANI
GIOCATTOLI via Plinio, 11

Cortina d'Ampezzo - Belluno
LUTTERI GIOCATTOLI
Corso Italia, 123

Firenze
DREONI GIOCATTOLI
via Cavour, 31 R

Gallarate -Varese
VERGANI VITTORIA
via Manzoni, 9

Genova
BABYLAND via Colombo, 58 R

Milano
E.N.A.R. viale Monza, 2
QUADRIGA c.so Magenta, 2
GRANDE EMPORIO CAGNONI
c.so Vercelli, 38
NANO BLEU
c.so Vitt. Emanuele, 15
GIOCATTOLI NOÈ
via Manzoni, 40
"MASTRO GEPPETTO"
c.so Matteotti, 14

Segrate-Milano
GIOCAGIO'
Residenza Portici Milano 2

Monza
INFERNO via Passerini, 7

Padova
LUTTERI GIOCHI via Vandelli, 7

Parma
LOMBARDINI BRUNO
via Cavour, 17

Roma
CASA MIA via Appia Nuova, 146
NOZZOLI
via Magna Grecia 27/31
VE.BI. via Parigi, 7
GIORNI EREDI
via M. Colonna, 34
GALLERIA TUSCOLANA
via Q. Varo, 15/19
BABY'S STORE
viale XXI Aprile, 56
MORGANTI viale Europa, 72
BECCHI FRANCA
via Boccea, 245
GIROTONDO
via de Pretis, 105
piazza Buenos Aires 11
via Libia, 223
via Frattina, 25
via Cola di Rienzo, 191
FEDERICI E MONDINI
via Torrevecchia, 100
PIROMALLI LUIGI
via Torpignattara, 27

Sondrio
MARTINELLI CELESTE
via Trieste, 3

Torino
GIOCAMI-HOBBYLAND
piazza Castello, 95
PARADISO DEI BAMBINI
via A. Doria, 8

Treviso
NUOVO PARADISO
DEI BAMBINI via Calmaggiore, 7

Trieste
ORVISI GIOCATTOLI
via Ponchielli, 3

Udine
IL GIOCATTOLO 2
via Mercatovecchio, 29

Vercelli
STILE
via Marsala, 85 (ang. via Dante)

Verona
GIOCARE p.tta Portichetti, 9

Vicenza
De BERNARDINI
piazza delle Erbe, 13

Voghera-Pavia
MAGAZZINO MODERNO
via Emilia, 15

ALTRI NEGOZI

Aosta
MASTRO GEPPETTO
via Croce di Città, 73

Alessandria
GIOCO SCUOLA
via Mazzini, 36

Jesi-Ancona
CENTRO DIDATTICO
PIERETTI corso Matteotti, 21

Bergamo
BIMBOLEGGE
BIMBOGIOCA via Borfuro 12/b

Como
SCOTTI GIOCATTOLI
via Bernardino Luini, 5

Genova
SPORT E TOYS
"Models department" via Gramsci, 7

Grosseto
MIGLIORI LORETTA
via Damiano Chiesa, 32

Imola - Bologna
IL BILLO via S. Pier Grisolgo, 33

Ivrea - Torino
DIDATTICA PIU' via Arduino, 131

Livorno
PIERO SANTINI
via Marradi, 48

Latina
LIBRERIA WAY-IN
via Isonzo trav. Terziariol

Lugo di Romagna - Ravenna
SOGNO DEL BAMBINO
via F. Baracca, 72

Matera
PERGIOCO via Protospata, 45

Milano
MOSTRA DEL POSTER
galleria Buenos Ayres, 2
FOCHI MODELS - via Durini, 5
LA GIOSTRA - c.so XXII Marzo, 38
LIBRERIA DEL CANTONE
piazza Susa, 6
LA CARTOLERIA
via Carlo Forlanini, 14
ang. via V. D'Aragona, 15
MINI BASE V.le Piave, 1

Novate Milanese - Milano
VENERONI GIOVANNI
via XXV Aprile, 2

Modena
ADELMO MAZZI via Duomo, 43

Monselice - Padova
SALONE DEL GIOCATTOLO
via S. Luigi, 21

Reggio Emilia
LIBRERIA CARTOLERIA
MODERNA
via Guido di Castello 11/b

Rimini - Forlì
GIOCAGIÒ
via Tempio Malatestiano 6/6A

Roma
"DER" SELF SERVICE
DEL LIBRO
via Terme di Diocleziano, 36
LIBRERIA DELL'OROLOGIO
via del Governo Vecchio, 7
LIBRERIA SATORI
via S. Giacomo 75/77
LIBRERIA ERITREA
viale Eritrea 72M-N
LILY via Pigafetta, 16
COMICS LIBRARY
via Giolitti, 319
LIBRERIA 146
via Nemorense, 146
IL PUNTO p.za G. Vallauri, 5
L'OFFICINA LIBRI
via Marmorata, 57
L'ASINO CHE VOLA
via dei Volsci, 41

Salò - Brescia
CASA DEL GIOCATTOLO
via S. Carlo 10/12

Cassino - Frosinone
LIBRERIA "LA MELA 99"
viale Dante, 99

Torino
I GIOCHI DEI GRANDI
via Cernaia, 25
IL PUNTO VERDE
C.so Siracusa, 109
GIOCOIDEA via Stampatori 6/b
GIUOCHI via Altieri 16/bis
IOIO via Capra, 1/A - Rivoli

Udine
LA BATTAGLIA GIOCATTOLI
via Cancian, 18

Varese
BINDA C. c.so Matteotti, 23

Portogruaro - Venezia
TABACCHERIA SILVESTRINI
via Garibaldi, 52

PERGIOCO CLUB
TAGLIANDO DI ISCRIZIONE

COGNOME .... **NOME** ....
VIA .... **CITTÀ** .... **PV** ......
Allego L.5.000 ☐ **in contanti** ☐ **in francobolli**
☐ **autorizzo** ☐ **non autorizzo la diffusione del mio nome agli altri soci.**
Mi interessano questi settori di gioco ....
....
Inviare a Pergioco Srl, Via Visconti D'Aragona, 15 - 20123 Milano

SOLO PER VOI!

dalla

TANGRAM

VENDITA PER CORRISPONDENZA

tanti giochi intelligenti ai lettori di Pergioco.

Ordinare un gioco con TANGRAM è facilissimo:
1) Segnate con una croce i giochi che intendete acquistare e fate la somma dei relativi importi;
2) Se il totale è inferiore a 15.000 lire aggiungete 1500 lire per concorso spese di spedizione;
3) Segnate con una croce la forma di pagamento prescelta. Ricordate che per il pagamento contrassegno (e solo per questa forma di pagamento) dovrete aggiungere altre 2.000 lire;
4) Scrivete il totale nella apposita casella;
5) Compilate con nome, cognome, indirizzo, Cap e telefono;
6) Firmate e spedite a TANGRAM, Via Visconti d'Aragona 15, 20133 Milano.

ELENCO DEI GIOCHI PROPOSTI SEGNARE CON UNA CROCE I GIOCHI DA ACQUISTARE

☐	**Cubo di Rubik** (Mondadori Giochi)	10.900
☐	**Brain Trainer** (Mondadori Giochi)	6.900
☐	**Genius** (Mondadori Giochi)	4.900
☐	**Cubik 4** (Mondadori Giochi)	2.500
☐	**I.Q. Test** (Mondadori Giochi)	3.000
☐	**Cubo Rubik + Genius + libretto soluzioni Cubo** (Mondadori Giochi)	16.500
☐	**Innamoramento e Amore** (Mondadori G	18.900
☐	**Focus** (Mondadori Giochi)	11.900
☐	**Monopoli** (Editrice Giochi)	10.500
☐	**Manager** (Editrice Giochi)	18.500
☐	**Risiko** (Editrice Giochi)	19.900
☐	**Cluedo** (Editrice Giochi)	12.500
☐	**Ascot** (Istituto del Gioco)	17.500
☐	**Formula 1** (Istituto del Gioco)	16.500
☐	**Radar** (Istituto del Gioco)	17.500
☐	**Can't Stop** (Editrice Giochi)	10.500
☐	**Jockey** (Ravensburger)	22.500
☐	**Medici** (International Team)	19.000
☐	**Ra** (International Team)	15.000
☐	**Havannah** (Ravensburger)	13.500
☐	**Shogun** (Ravensburger)	27.500
☐	**Halma** (Ravensburger)	9.500
☐	**Isola** (Ravensburger)	12.500
☐	**Othello elettronico** (Clem Toys)	190.000
☐	**Othello** (Clem Toys)	18.000
☐	**Super Go** (Clem Toys)	40.000
☐	**Vagabondo** (Invicta)	18.000
☐	**Master Mind Original** (Invicta)	8.500
☐	**Master Mind New** (Invicta)	10.000
☐	**Master Mind Super** (Invicta)	14.000
☐	**Grand Master Mind** (Invicta)	19.000
☐	**Family Master Mind** (Invicta)	17.500
☐	**Master Mind Supersonic elett.** (Invicta)	49.000
☐	**Vocambolo** (Istituto del Gioco)	16.500
☐	**Scarabeo** (Editrice Giochi)	14.500
☐	**Scarabeo Lusso** (Editrice Giochi)	17.500
☐	**Red Seven** (Editrice Giochi)	15.500
☐	**Paroliere** (Editrice Giochi)	8.900
☐	**Autobridge** (Editrice Giochi)	17.500
☐	**Rummy** (Ravensburger)	18.500
☐	**Mini Rummy** (Ravensburger)	8.500
☐	**Sector** (Editrice Giochi)	72.000
☐	**Merlin** (Editrice Giochi)	64.000
☐	**Wild Fire** (Editrice Giochi)	64.000
☐	**Microvision base + cartuccia Blockbuster** (MB)	110.000
☐	**Cassetta Microvision Bowling** (MB)	29.900
☐	**Cassetta Microvision Forza 4** (MB)	29.900
☐	**Cassetta Microvision Flipper** (MB)	29.900
☐	**Cassetta Microvision Duello sul Mare** (MB)	29.900
☐	**Cassetta Microvision Blitz** (MB)	29.900
☐	**Dark Nebula** (G.D.W.) tradotto	20.900
☐	**1940** (G.D.W.) tradotto	20.900
☐	**Beda Fomm** (G.D.W.) tradotto	20.900
☐	**Red Star/White Eagle** (G.D.W.) tradotto	32.200
☐	**Road to the Rhine** (G.D.W.) non tradotto	32.200
☐	**Bar Lev** (G.D.W.) tradotto	34.500
☐	**Marita Merkur** (G.D.W.) non tradotto	34.500
☐	**The fall of France** (G.D.W.) non tradotto	54.000
☐	**Iliad** (International Team)	19.000
☐	**Rommel** (International team)	30.000
☐	**Sicilia '43** (International Team)	25.000
☐	**Little Big Horn** (International Team)	28.000
☐	**Austerliz** (International Team)	30.000
☐	**Millennium** (International Team)	25.000
☐	**Corteo** (Mondadori Giochi)	10.900
☐	**18 Giugno 1815 Waterloo** (New Deal)	20.000
☐	**Normandy** (SPI) tradotto	23.000
☐	**Seelöwe** (SPI) tradotto	23.000
☐	**Sinai** (SPI) tradotto	23.000
☐	**Outreach** (SPI) tradotto	23.000
☐	**Nato** (SPI) tradotto	23.000
☐	**Starforce** (SPI) tradotto	23.000
☐	**WW 3** (SPI) tradotto	23.000
☐	**Sorcerer** (SPI) tradotto	23.000
☐	**Napoleon** (4 giuochi) (SPI) tradotto	28.500
☐	**North Africa** (4 giuochi) (SPI) tradotto	28.500
☐	**Fulda Gap** (SPI) tradotto	23.000
☐	**Crusader** (SPI) tradotto	18.500
☐	**Supercharge** (SPI) tradotto	18.500
☐	**Napoleon bat.. nazioni** (SPI) tradotto	18.500
☐	**Napoleon ad Auerstadt** (SPI) tradotto	18.500
☐	**Atlantic Wall** (SPI) tradotto	82.000
☐	**Highwai to the Reich** (SPI) tradotto	82.000
☐	**Mah Jong** scatola "cartone" (Valvassori)	49.500
☐	**Mah Jong** scatola "Acero" (Valvassori)	92.000
☐	**Mah Jong** Tipo "Bar" (Valvassori)	193.000
☐	**Mah Jong** Tipo "Medio" (Valvassori)	217.000
☐	**Mah Jong** Tipo "lusso" (Valvassori)	242.000

NOVITÀ

☐	**Afrika Korps** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Alexander the Great** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Anzio** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Battle of the Bulge** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Blitzkrieg** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Caesar's Legions** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Cross of Iron** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Crescendo of Doom** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**D-Day** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Diplomacy** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**France 40** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Jutland** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Luftwaffe** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Midway** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Origins of WW II** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Panzerblitz** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Panzer Leader** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Richthofen's War** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Russian Campaign** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Stalingrad** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Tactics II** (Avalon Hill) tradotto	26.000
☐	**Tobruk** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Victory in the Pacific** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**War at Sea** (Avalon Hill) tradotto	26.000
☐	**Waterloo** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Wooden Ships** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Caesar: Alesia** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Arab-Israeli Wars** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Bismarck** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Assault on Crete** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Gettysburg** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Napoleon** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Squad Leader** (Avalon Hill) tradotto	36.000
☐	**Submarine** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Third Reich** (Avalon Hill) tradotto	36.000
☐	**War and Peace** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Trireme** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Samurai** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Machiavelli** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**1776** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**The Source of the Nile** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Air Force** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Dauntless** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Flat Top** (Avalon Hill) tradotto	39.000
☐	**Fortress Europa** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Expansion Kit** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**King Maker** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Circus Maximus** (Avalon Hill) tradotto	26.000
☐	**Starship Troopers** (Avalon Hill) tradotto	36.000
☐	**Dune** (Avalon Hill) tradotto	36.000
☐	**Alpha Omega** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Wizard's Quest** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Magic Realm** (Avalon Hill) tradotto	39.000
☐	**Speed Circuit** (Avalon Hill) tradotto	26.000
☐	**Basketball Strategy** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Win, Place & Show** (Avalon Hill) tradotto	26.000
☐	**Regatta** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Title Bout** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Image** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Rail Baron** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Executive Decision** (Avalon Hill) tradotto	26.000
☐	**Stocks and Bonds** (Avalon Hill) tradotto	26.000
☐	**Business Strategy** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Foreign Exchange** (Avalon Hill) tradotto	33.000
☐	**Intern** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Tripples de Luxe** (Avalon Hill) tradotto	26.000
☐	**Cutdoor Survival** (Avalon Hill) tradotto	30.000
☐	**Hexagony** (Avalon Hill) tradotto	26.000
☐	**Acquire** (Avalon Hill) tradotto	21.000
☐	**Contigo** (Avalon Hill) tradotto	24.000
☐	**Feudal** (Avalon Hill) tradotto	21.000
☐	**Oh-Wah-Ree** (Avalon Hill) tradotto	24.000
☐	**Ploy** (Avalon Hill) tradotto	21.000
☐	**Twixt** (Avalon Hill) tradotto	21.000
☐	**UFO** (Avalon Hill) tradotto	14.000
☐	**The Collector** (Avalon Hill) tradotto	24.000
☐	**La battaglia di Waterloo** (Fabbri)	22.000
☐	**La Gerusalemme liberata** (Fabbri)	22.000
☐	**18 Ottobre 1066 Hastings** (New Deal)	20.000
☐	**I Mille** (Clem Toys)	20.000
☐	**Curtatone e Montanara** (Clem Toys)	25.000
☐	**Custoza** (Clem Toys)	20.000

COGNOME ____________________ NOME ____________________

VIA ____________________ (TEL) ____________________

CAP ________ CITTÀ ____________________ (PV) ______

PAGAMENTO: Per ordini inferiori alle 15000 Lire + 1500 Lire per contributo spese postali

☐ ASSEGNO ☐ VAGLIA POSTALE ☐ CONTRASSEGNO (+ L. 2000 SPESE)

IMPORTO LIRE ____________________

DATA ____________________ FIRMA ____________________

BACKGAMMON NEWS

NOTIZIARIO DELLA BEA
ASSOCIAZIONE EUROPEA BACKGAMMON

I risultati del torneo di Vienna

Come era stato preannunciato sul numero di Novembre, ha avuto luogo a Vienna, al Club Sowieso, sotto l'abile direzione di Harald Pranstaetter, un torneo di Backgammon con la partecipazione di 78 giocatori arrivati da tutta Europa. Il torneo era sponsorizzato dai Casinos Austriaci che assicuravano un primo premio di 100.000 scellini. L'ospitalità offerta dai nostri amici austriaci è stata eccezionale; una cena ed un lunch a base di caviale e di champagne offerti dall'organizzazione non saranno dimenticati tanto presto dai giocatori che per tre giorni si sono battuti per la conquista dei premi in palio.

Tra i giocatori sono stati notati due campioni del mondo: Paul Magriel e Gigi Villa e numerose Signore. La quota d'iscrizione al Torneo era stata fissata in 2500 scellini per cui il monte premi è stato di 195.000 scellini più 58.000 scellini messi a disposizione dallo sponsor per un totale quindi di 253.000 scellini pari a circa 20 milioni di lire.

Si sono svolti anche due tornei Jackpot: il primo con 21 giocatori, un monte-premi di 105000 scellini (l'iscrizione era di 5000 scellini), e con due premi: 70.000 scellini sono andati a Paul Magriel, il vincitore, e 35.000 scellini al finalista Kempgens.

Il secondo torneo Jackpot, del quale non abbiamo i risultati, si è svolto con 17 giocatori che hanno versato ciascuno una quota d'iscrizione di 6000 scellini; il monte premi di questo secondo torneo è stato quindi di 102.000 scellini. Il totale dei monte premi è stato quindi di di 460.000 scellini pari a circa 35 milioni di lire. Se si tiene conto che la vendita dei giocatori effettuata con un'asta ha fruttato 60.000 scellini l'ammontare delle somme distribuite ha superato i 500.000 scellini pari a circa 40 milioni di lire. Una parola di encomio deve essere a questo riguardo rivolta agli organizzatori di questo torneo che hanno pubblicato subito l'ammontare dei premi sui quali l'organizzazione non ha operato alcuna trattenuta.

Ecco i risultati

Torneo Principale

Vincitore: Pizkhale con un premio di sch.	100.000
Finalista: Fischer con un premio di sch.	30.000
Semi-fin.: Biegler con un premio di sch.	15.000
Semi-fin.: Castro Edoardo con un premio di sch. ...	15.000
Lady-prize: Castro Raffaella con un premio di sch. .	8.000

Torneo di consolazione

Vincitore: Knopfel con un premio di sch.	30.000
Finalista: Weigand con un premio di sch.	15.000
Semi-fin.: Devlin con un premio di sch.	7.500
Semi-fin.: Sediwi con un premio di sch.	7.500

Torneo di Last-Chance

Vincitore: Wagenknecht con un premio di sch.	12.000
Finalista: Solbach con un premio di sch.	8.000

Torneo per le Signore

Vincitrice: Martina con un premio di sch.	3.500
Finalista: Schlenz con un premio di sch.	1.500

Torneo Jackpot

Vincitore: Paul Magriel con un premio di sch.	70.000
Finalista: Kempgens con un premio di sch.	35.000

Tornei a Ginevra e Valencia

Ci sono pervenute con ritardo le comunicazioni di due importanti Tornei che si sono ormai già svolti e dei quali vi daremo i risultati in uno dei prossimi numeri. Non ci stancheremo mai di ripetere agli organizzatori che è opportuno, per la buona riuscita delle manifestazioni, che gli inviti vengano inviati con un notevole anticipo; la nostra azione di convincimento ha dato buoni frutti per il prossimo Torneo di S. Moritz, preannunciato per i giorni 11/14 Marzo 1982, e del quale daremo notizie del prossimo numero.

Il torneo di Ginevra è stato organizzato da Roland Jakober all'Hotel Noga Hilton nei giorni 4.5.6. Dicembre 1981 mentre quello di Valencia è stato diretto da Maika Perez De Coba ed ha avuto luogo all'Hotel Casino Monte Picayo nei giorni 11.12.13 Dicembre 1981.

BOLOGNA ORE 22.45 L'ARMATA ROSSA INVADE L'ALASKA

Si è svolto a Bologna, presso il locale Circolo della Stampa, il campionato Regionale - Emilia Romagna di Risiko, valevole per le selezioni al II Campionato Italiano. Numerosi i partecipanti, dai giovani studenti diciottenni a mature (e agguerritissime) nonne-generali. Il Torneo si è svolto nell'assoluta regolarità, in un clima di cordialità e svago. Al termine dei tre turni eliminatori, giocati con il regolamento ufficiale già sperimentato a Capri, è risultato vincitore il Sig. Paolo Longobardi. *Nella foto i finalisti: da sinistra Roberto Zecchini, Paolo Longobardi, Mara Grandi, Luca Barattini e Annamaria Guizzardi.*

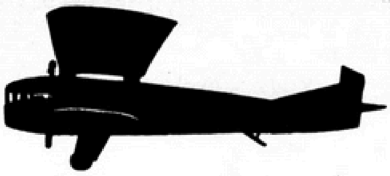


AVVISO RISIKO

Sono di imminente organizzazione i Tornei regionali di Risiko per: Piemonte - Liguria - Val D'Aosta; Lombardia; Lazio. Tutti i giocatori interessati sono pregati di segnalare direttamente il loro nome alla redazione. Saranno personalmente contattati al momento dell'apertura delle iscrizioni.

AVVISO CUBO

I termini di iscrizione al I Campionato Italiano di Cubo di Rubik sono protratti fino al 15 Febbraio 1982. Gli interessati devono inviare la propria adesione a mezzo di cartolina postale indicando nome, cognome, indirizzo, cap, telefono ed età. Le cartoline devono essere indirizzate a Pergioco -Campionato di Cubo - Via Visconti D'Aragona, 15 - 20133 Milano



VITA DI CLUB

1° TORNEO DI OTHELLO CITTÀ DI NAPOLI
Si svolgerà il 23/24 gennaio presso il Club delle Assicurazioni Generali, a Napoli, il 1° Torneo di Othello "Città di Napoli". Per le iscrizioni telefonare a Biagio Privitera: 081/8825629.

CAMPIONATO REGIONALE DI RISIKO FRIULI-VENEZIA GIULIA.
Trieste 30-31 gennaio 1982

Si terrà a Trieste nell'ultimo fine settimana di gennaio il Campionato regionale di Risiko, organizzato da Pergioco in collaborazione con Editrice Giochi.
Le gare si svolgeranno presso la Birreria Dreher, via Giulia 75-77, Trieste.
La quota d'iscrizione è fissata in lire 15.000 e comprende anche il pranzo di sabato 30 gennaio.
Le iscrizioni possono essere effettuate:
a Trieste **direttamente presso il negozio Orvisi Giocattoli, Via Ponchielli, 3 e presso il negozio HO, Galleria Tergesteo.**
a Udine **presso il negozio Il Giocattolo 2, via Mercato Vecchio, 29.**
a Milano **per corrispondenza presso la redazione di Pergioco, via Visconti d'Aragona, 15, inviando nome, cognome, indirizzo, telefono e la quota d'iscrizione.**
Informazioni sul regolamento e le modalità di gara possono essere richieste telefonicamente alla redazione: 02/719320 o all'AIPL di Trieste, dal lunedì al sabato, dalle 17.30 alle 19.30, chiedendo di Alessandro Carbone, Tel. 040/60888.
Il vincitore del torneo accederà di diritto alle fasi finali del Campionato italiano di Risiko 1982.
I premi, oltre alle coppe per i primi tre classificati, comprendono: un buono acquisto giochi di lire 100 mila per il vincitore; un buono acquisto giochi di lire 60 mila per il secondo classificato; un buono acquisto giochi di lire 40 mila per il terzo classificato; un gioco Editrice Giochi dal quarto al decimo classificato.

VENDO Zargo's Lord (It) a lire 20.000. Scrivere a Ovidio Spandri, via Rossini 16, 21100 Varese o telefonare ore pasti allo 0332/230379.

VENDO O CAMBIO con wargame, Intern (Ah). Telefonare ore 15.00 a Peppino: 080/659314. Entrerei inoltre in contatto con giocatori di wargames della zona di Bari.

TRADUZIONI di giochi e di libretti di istruzioni offre centro specializzato. Massima accuratezza e celerità. "The Office", via Torrebianca 37, Trieste. tel. 040/62343, orario 9/12.30; 15/18.

CERCO appassionati di giochi "intelligenti", escluso boardgames, wargames e go. Anche per corrispondenza. Rivolgersi a Paolo Arcudi, Casella postale 25 - 33170 -Pordenone.

IL CIRCOLO SCACCHISTICO A. Arienti si è trasferito nella nuova sede di P. Finocchiaro Aprile 3, Roma, presso il Club Spazio Nove. Il Circolo, che intende promuovere una serie di manifestazioni tra le quali un corso per principianti, è aperto al pubblico tutti i giorni della settimana.

SI È COSTITUITA la sezione di Torino del Club "La Grande Armée"; tutti gli appassionati o simpatizzanti che desiderino incontrarci potranno rivolgersi presso la sede sociale - via Alfieri 16 bis Mercoledì, Venerdì e Sabato dalle ore 15,30 alle ore 19,30 - oppure telefonare a Guido Pace 501558, Giovanni Casetta 676072 o Carlo Bellandi 670685 pref. 011.

IL CIRCOLO SCACCHISTICO G. FERRARIS, Via delle Orchidee 4/6, Milano, annuncia:
1) 2° Torneo Open (scacchi) 1981/82, con inizio alle 20.45 del 15/1/82.
2) tornei per principianti e di avviamento all'attività agonistica scacchistica, al sabato pomeriggio; inizio ogni volta che si sono raggiunte 90 iscrizioni.
Il nostro circolo vorrebbe diventare anche un punto di incontro per tutti coloro che praticano giochi intelligenti; pertanto:
a) stiamo costituendo una sezione bridge, con in programma corsi e tornei.
b) saremmo interessati ad organizzare nel nostro ambito partite di Diplomacy;
c) siamo disponibili a accettare gruppi organizzati di giocatori di boardgames.
Per informazioni, veniteci a trovare, oppure telefonate al 02/8325737 alla sera.

È STATO FINALMENTE FONDATO ANCHE A TRIESTE un circolo dedicato agli appassionati di tutti i giochi intelligenti: il Winners' Club.
Stiamo costruendo una biblioteca di giochi a disposizione dei soci, sono già iniziati i primi tornei interni ed il numero degli iscritti è costantemente in aumento, grazie anche alla collaborazione con l'Association Internationale du Temps Libre che ci ospita nella sua sede.
Tra le varie iniziative in corso di allestimento citiamo:
1° torneo provinciale di Neutron, fissato per il 20 dicembre 1981 ed un torneo Diplomatico, su Governatore Imperiale della Ariel.
Le riunioni settimanali si svolgono al venerdì dalle 20 in poi presso la sede dell'A.I.T.L. in via Machiavelli 9, I piano, tel. (040) 60888.
Per informazioni la segreteria è aperta tutti i giorni dalle 17.30 alle 19.30, oppure scrivete ad A.I.T.L. - Winners' Club P.O.Box 720, 34100 Trieste.
Infine invitiamo gli altri circoli di tutta Italia a scriverci per scambi di informazioni, consigli e idee.

VENDO (o cambio con altri boardgames) Tobruk (Ah) e Okinawa (It). Telefonare a Dimitri: 0521/95215

VENDO a metà prezzo Magic Realm, Collector, Outdoor Survival, Medici, Trade. Telefonare ore 20.00: 011/369287.

VENDO Videogame Atari completo di 29 cassette (scacchi, dama, Othello, ecc.) per un totale di oltre mille giochi, completo di accessori, al prezzo di lire. 1.200.000 trattabili. Telefonare allo 0144/57280, ore pasti a Arturo Parodi.

VENDO Zargo's Lords, Kroll and Prumni, Waterloo (It) e Seelöwe (Spi). Tutti questi giochi possono essere scambiati con altri e in particolare: Afrika Korps, Wooden Ships and Iron Men, Squad Leader, Panzer Leader, Kingmaker, Third Reich, Trireme, War and Peace (Ah).
telefonare a Alessandro Pavanello: 075/916748.

VENDO numerosi boardgame in ottimo stato. Telefonare a Paolo dopo le 19.00. tel.: 02/313940.

VENDO Afrika Korps (Ah) a 15.000 lire e Sinai (Spi) a 15 mila lire. I giochi sono in ottime condizioni. I prezzi non sono trattabili. Guido Dimarzio, Via Luca Giordano 16, Napoli. Telefonare (ore pasti) allo O81/366487.

VENDO giochi per computer Apple II. Giochi di ogni genere. Anche giochi di scacchi, il famoso Sargon II e il nuovo fortissimo Mychess. Questo software è tutto originale, con manuali e garanzie. Scrivere a Froger Stewart CP 808, Via Vannucci 7, 20135 Milano o Telefonare 02/736375.

VENDO O SCAMBIO Sper Charge (Spi) Blue and Gray I. Cerco Tannenberg (Spi). Rivolgersi a Ugo Poletti, Prima Strada 4; Milano S. Felice, Segrate (Milano). Tel.: 02/7532787.

HO 14 ANNI e cerco giocatori coetanei di boardgames in Firenze. Sono anche interessato a fare partite per corrispondenza con i seguenti giochi Spi: Normandy, Sinai, War of the ring, Sorcerer. Scrivere a Giorgio Casanova, Via Domenico Cirillo 2/i, 50133 Firenze o telefonare al 577806.

CERCO DISPERATAMENTE giochi usati della It. Telefonare ore pasti a Sergio Montagner: 041/926891.

DESIDERO mettermi in contatto con appassionati di giochi metematici, topologici, rompicapo, origami, cubo di Rubik. Dispongo di ampia bibliografia e materiale vario. Telefonare a Dario Uri, 051/590011.

CERCO appassionati della mia città, singoli o organizzati in circoli, per giocare a boardgames. Andrea Zucca, Via Ferdinando Ughelli 8, 00179 Roma. Telefono: 06/7880861.

CERCHIAMO appassionati di Risiko, Backgammon e wargames zona Roma sud. Telefonare 06/5206775 a Gabriella Fagiani.

CERCO Soci di Castellammare e zone vicine per formare un club di giochi vari (Master Mind, Focus, scacchi eccettera).
Telefonare o scrivere a: Leopoldo di Maio, Via Surripa 48, 80053 Castellammare di Stabia (Napoli). Telefono: 081/8713923.

FIDELITY ELECTRONICS

CHAMPION SENSORY CHESS CHALLENGER

Vincitore del primo Torneo Mondiale di Scacchi per micro elaboratori (Londra, 1980) e del primo Torneo Nord- Americano, CHAMPION SENSORY CHESS CHALLENGER è oggi la più forte e la più sofisticata delle macchine che giocano a scacchi.

Da oggi, dunque, potete giocare con il Campione del Mondo, misurandovi con un avversario elettronico fortissimo e super-dotato: □ Scacchiera parlante a sensori: Champion "sente" le mosse e le annuncia in inglese. □ 10 livelli di gioco, oltre la possibilità di far eseguire alla macchina un numero prestabilito di mosse in un tempo dato. □ Grande potenza logica e supervelocità nelle risposte: Champion utilizza il vostro tempo di riflessione per elaborare le proprie mosse. □ Fortissimo nei problemi di matto in 2,3,4 mosse, vi offre anche la possibilità di annullare fino a 15 mosse per riprendere la partita ad uno stadio precedente.

CHAMPION, è in vendita a lire 850.000 nei migliori negozi di giochi e di elettronica, dove troverete l'intera gamma Fidelity: IL SENSORY CHESS CHALLENGER 8 LIVELLI a lire 350.000, - E L'ULTIMA, INCREDIBILE NOVITÀ: MINI SENSORY CHESS CHALLENGER, SOFISTICATISSIMO MINI-COMPUTER TASCABILE A SENSORI, A LIRE 148.000!



Distributore esclusivo

selegiochi

Via Fumagalli, 6 - Milano Tel. 839.0618 - 837.7517

FORMULA 1

Vivi il fascino del Gran Prix in questo classico gioco della Waddingtons.
Ogni giocatore, da due a sei, stabilisce la propria gara per conquistare l'alloro del vincitore. Ma attenzione! Velocità, consumo di gomme e freni, uscite di pista, possono pregiudicare la vittoria.

Lire 16.500



Istituto del Gioco

Dalla «pole position» alla «dirittura d'arrivo». One, Two, Three... Go!



ASCOT

Il fascinoso mondo delle corse dei cavalli riprodotto in Ascot, un altro classico della Waddingtons. In realtà si tratta di due giochi in uno: prima i giocatori, da due a sei, debbono allenare i propri purosangue per la corsa (più saranno abili, più i cavalli avranno possibilità di vincere), poi, dopo l'allenamento, la gara vera e propria, avvincente come nella realtà.

Lire 17.500

IDG Istituto del Gioco

Istituto del Gioco
Perché un gioco intelligente diverte di più.